TAMASHII

DIE CHRONIK VON ASCEND

REGELHEFT

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung 2
1a. Spielidee 2
1b. Spielmaterial 2
2. Spielvorbereitung 4
2a. Szenariovorbereitung 5
3. Spielkonzepte 6
3a. Konsole, Matrix und Datenchips 6
3b. Datenchips 6
3c. Basis-Datenchips 6
3d. Spezial-Datenchips & weitere Daten-Symbole 6
3e. Muster programmieren und ausführen 7
3f. Basis-Muster 7
3g. Muster ausführen 7
3h. Datenbeutel & Kreislauf 8
3i. Ressourcen: Schild, Speicher, Energie, Neuwurf 8
3j. Körper 9
3k. Trainingsprotokoll-Karten 9
3l. Klassen, Fraktionen und Mods 10
3m. Der Spielplan 11
3n. Sektoren 11
3o. Bewegung 11
3p. Sektoren aufdecken 11
3q. Erkundungsmarker 11
3r. Verfolgung 11
3s. Gegner 12
3t. Gegnerstapel vorbereiten 12
3u. Gegner anhängen 12
3v. Schaden zufügen & Gegner besiegen 12
3w. Zurücksetzen 13
3x. Upgrade 13
4. Spielablauf 14
4a. Planungsphase (alle gleichzeitig) 14
4b. Aktionsphase (in Reihenfolge) 14
4c. Kampfphase (in Reihenfolge) 15
4d. Szenariophase (alle gleichzeitig) 16
4e. Kampfbeispiel 16
5. Szenarien 18
5a. Szenariobögen 18
5b. Szenariokarten und -fortschritt 18
5c. Proben 20
5d. Spielende & Fortschrittsblatt 20
5e. Bossbogen 20
6. Weitere Spielmodi 21
6a. Solo-Modus 21
6b. Szenario-Generator (PvP, gegeneinander) 21
7. Index 22
8. Wichtige Schlüsselwörter, Formulierungen und Symbole 24

EINFÜHRUNG

Spielidee

Tamashii ist ein kooperatives, szenariobasiertes Spiel in einer futuristischen Cyberpunk-Welt in Japan. Ihr könnt die Szenarien mit ihren individuellen Siegbedingungen in beliebiger Reihenfolge spielen. Jedes Szenario beginnt mit einer Einleitung und endet mit einer „Gewonnen!"- oder „Szenario verloren"-Karte. Die Welt und die Handlung innerhalb der Szenarien geben euch Hinweise auf die Gesamthandlung des Spiels. Sobald ihr alle verfügbaren Szenarien abgeschlossen habt, schaltet ihr das finale Szenario frei, das die Geschichte zusammenführt. Doch das ist noch nicht alles. Das Spiel birgt eine Vielzahl von Inhalten, die nur darauf warten, freigeschaltet zu werden. Jedes Szenario bietet unterschiedliche Pfade, denen ihr folgen könnt. Um alle möglichen Orte zu erkunden, in alle Körper zu schlüpfen und alle Facetten der Geschichte zu erleben, lohnt es sich, jedes Szenario mehr als einmal zu spielen.

SPIELMATERIAL

70 Gegnerkarten

139 Szenariokarten

1 Karte für den Solo-Modus (J.O.R.D.A.N.-Bot)

13 Körperkarten

12 Übersichtskarten (4 Sets aus je 3 Karten)

13 Trainingsprotokoll-Karten

62 Karten für den Szenario-Generator

52 Klassen-Modkarten

48 Fraktions-Modkarten

2 Bossbögen

16 Körper-Aufsteller

2 Boss-Aufsteller

11 Standfüße für die Aufsteller (8 in Spielfarben und 3 schwarze)

24 Sektor-Plättchen

23 Ascend-Marker

20 Erkundungsmarker

16 Gesperrt-Marker

8 Erfolgsmarker

1 Startmarker

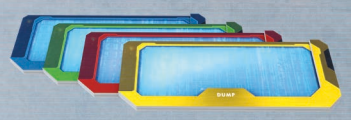
128 Basis-Datenchips (4 Arten)

16 Universal-Datenchips

16 defekte Datenchips

8 Datenfokus-Marker

6 Würfelplättchen (2 Sets)

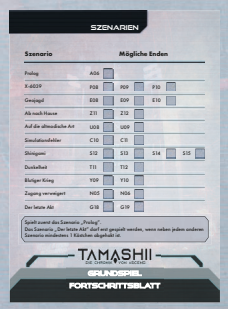


4 Archiv-Plättchen

1 Zeitleiste

4 Konsolen

11 Szenariobögen



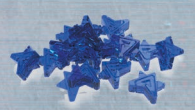
1 Fortschrittsblatt

7 Trenner für normalgroße Karten

3 Trenner für kleine Karten

4 Datenbeutel

40 Markierungssteine ( )



40 EP-Marker ( )

40 Schadensmarker ( ) (10 große und 30 kleine)

4 ITG-Begrenzer

4 Gegnerwürfel ( )

12 Charakterwürfel ( )

SPIELVORBEREITUNG

Vor der ersten Partie

Befolgt die Auspack-Anweisungen auf dem beiliegenden Blatt, bevor ihr *Tamashii* zum ersten Mal spielt. Wenn ihr dann soweit seid, müsst ihr den Prolog als allererstes Szenario spielen. So lernt ihr die Regeln auf einfache Weise kennen und erfahrt die Einführungsgeschichte. Zudem schaltet der Prolog einige Spielkomponenten für die weiteren Szenarien frei.

Die Vorbereitung von *Tamashii* erfolgt in zwei Phasen. Zuerst bereitet ihr die grundlegenden Spielkomponenten vor, die in fast jeder Partie benötigt werden. Danach führt ihr die Vorbereitung des gewählten Szenarios durch, wie im Bereich „Vorbereitung" auf jedem Szenariobogen beschrieben.

1. Legt alle Basis- ( ) und Universal-Datenchips ( ), Erfolgs- ( ) und Schadensmarker ( ), Ascend- ( ) und EP-Marker ( ) sowie alle Würfel (und) und Markierungssteine ( ) bereit, sodass ihr alles gut erreichen könnt. Das ist der allgemeine Vorrat.
2. Wählt jeweils 1 Konsole *(und das Archiv-Plättchen der gleichen Farbe)* und führt diese Schritte durch:
   - 2a. Stecke dein Archiv-Plättchen unten an deine Konsole an.
   - 2b. Platziere 4 Gesperrt-Marker ( ) auf die markierte Spalte rechts auf deiner Matrix.
   - 2c. *Überspringt den folgenden Schritt, falls ihr den Prolog spielt.*
     Setze 1 Markierungsstein ( ) auf Feld 0 deiner Verfolgungsleiste ( ).
   - 2d. Setze je 1 Markierungsstein ( ) auf Feld 0 jeder Ressourcenleiste (, , und).
   - 2e. Stecke den ITG-Begrenzer der gleichen Farbe wie deine Konsole in Feld 5 deiner Integritätsleiste . Setze dann 1 auf Feld 5 deiner Integritätsleiste, direkt in den Begrenzer.
   - 2f. Nimm 2 verschiedene doppelseitige Datenfokus-Marker. Platziere einen auf das Datenfokus-Feld deiner Konsole mit dem Symbol nach oben, das auf dem Feld aufgedruckt ist. Lege den anderen Datenfokus-Marker neben deine Konsole.
3. Nehmt euch jeweils:
   - 3a. 1 Datenbeutel
   - 3b. ein Set aus 3 Übersichtskarten
   - 3c. *Überspringt den folgenden Schritt, falls ihr den Prolog spielt.*
     – den Mod-Stapel einer Klasse deiner Wahl. *(Ihr wählt je 1 der 4 verfügbaren Klassen: Vollstrecker, Kämpfer, Cybercrack oder Trickser.)* Entferne die auf der Rückseite mit „Solo/PvP" markierte Mod-Karte aus dem Spiel. Lege die zwei Start-Mods *(auf der Rückseite mit „Start" markiert)* unten rechts an deine Konsole. Mische deine übrigen Mod-Karten und lege sie als verdeckten Stapel neben deine Konsole.
   - 3d. *Überspringt den folgenden Schritt, falls ihr den Prolog spielt.*
     – 2 zufällige Trainingsprotokoll-Karten. Wähle eine aus und lege sie oben rechts an deine Konsole. Lege die andere Karte zurück in die Schachtel
   - 3e. 1 Aufsteller „Wandler/in", der dem Bild auf deiner Konsole entspricht, mit einem Standfuß in der Farbe deiner Konsole *(oder eine Miniatur samt Ring in deiner Farbe, falls ihr Miniaturen verwendet)*.
4. Bereitet jeweils euren Datenbeutel wie folgt vor:
   - 4a. Lege 3 Basis-Datenchips jeder Art in deinen Beutel *(insgesamt 12)*.
   - 4b. Lege 1 weiteren Basis-Datenchip in deinen Beutel, der deinem Datenfokus-Marker entspricht.
   - 4c. Mische deinen Beutel gut durch.
5. *Überspringt den folgenden Schritt, falls ihr den Prolog spielt.*
   Bereitet die Auslage der Körperkarten vor:
   - 5a. Mischt alle freigeschalteten Körperkarten zu einem Stapel und legt ihn verdeckt bereit.
   - 5b. Zieht Körperkarten in Höhe eurer Personenzahl plus 1 (+1) und legt sie aufgedeckt neben den Stapel, sodass ihr sie gut sehen könnt.
6. Legt die Zeitleiste gut erreichbar in den Spielbereich. Setzt 1 auf Feld 0 der Zeitleiste.

Freigeschaltete vs. gesperrte Komponenten

Einige der Karten in der Spielschachtel müssen zunächst hinter die Trenner „Gesperrte Komponenten“ geräumt werden. Beim Auspacken des Spiels findet ihr diese Karten in gesonderten Paketen mit „Gesperrte Komponenten“-Karten vorne und hinten. Diese Karten werden bei der Spielvorbereitung nicht verwendet und bleiben in der Schachtel. Ihr schaltet sie frei, wenn ihr Szenarien gewinnt oder verliert.

Auch einige Sektoren sind zunächst im Gesperrt-Vorrat. Diese sollten hinter den Trenner „Gesperrte Sektoren“ geräumt werden, wie in den beiliegenden Auspack-Anweisungen beschrieben.

Immer wenn ihr eine Komponente freischaltet, sucht sie hinter dem Gesperrt-Trenner und fügt sie dem entsprechenden Stapel hinzu. Alle gesperrten Komponenten haben eine Kennung *(die nicht ‚X00‘ ist)*.

SZENARIOVORBEREITUNG

Wählt einen der verfügbaren Szenariobögen. Das Bild und die Einleitung auf der Vorderseite helfen euch bei der Auswahl und deuten darauf hin, was euch erwartet. Jedes Szenario wird unterschiedlich vorbereitet, wobei die Schritte ähnlich sind:

7. **Spielplan:** Nehmt alle aufgeführten Sektoren und legt sie wie im Schaubild abgebildet aus. Einige Sektoren sind **aufgedeckt** und haben eine feste Position. Es kann weitere Anweisungen geben, wie das Platzieren von Markern, oder andere Dinge, die nur für das gewählte Szenario gelten.
   7a. Erkundungsmarker: Platziert 1 Erkundungsmarker auf jedem Sektor, der auf dem Schaubild markiert ist.
8. **Gegnerstapel:** Die Anzahl der Gegner jeder Stufe variiert zwischen den Szenarien. Stellt den Stapel so zusammen, dass die erstgenannten Gegner oben im Stapel sind *(alle zuerst aufgeführten Karten, dann die danach aufgeführten Karten usw., siehe Gegnerstapel vorbereiten auf Seite 12)*. Nehmt immer zufällige Gegnerkarten und mischt sie, außer es ist etwas anderes angegeben!
9. **„Defekte Daten“-Vorrat ( ):** Das ist die maximale Anzahl an defekten Datenchips, die ihr während des Szenarios bekommen könnt. Legt die angegebene Anzahl defekter Datenchips auf das entsprechende Feld der Zeitleiste.
10. **Fraktions-Mods:** In den meisten Szenarien gibt es Sektoren, welche die verborgenen Basen der verschiedenen Fraktionen darstellen. Dort könnt ihr Mod-Karten der jeweiligen Fraktion bekommen. Mischt die Mod-Stapel der aufgeführten Fraktionen einzeln und legt sie in den Spielbereich *(es gibt auch Szenarien, in denen es keine Mod-Stapel gibt)*.
11. **Charaktere:** Stellt eure Figuren *(Aufsteller oder Miniaturen)* auf den angegebenen Sektor und führt alle weiteren Anweisungen aus, sofern vorhanden.
12. **Szenariokarten:** Die Handlung jedes Szenarios verläuft über Szenariokarten. Nehmt die aufgeführten Szenariokarten aus der Schachtel und legt sie neben die Zeitleiste in den Spielbereich. Das Szenario gibt an, welche Karte zuerst gezogen und abgehandelt werden muss. Zieht diese Karte und legt sie auf das Feld „Szenariokarte“ der Zeitleiste.

Wichtiges Symbol

Personenzahl: Dieses Symbol steht für die Anzahl der Personen, die an der aktuellen Partie teilnehmen, und sollte wie eine Zahl gelesen werden. Beispiele:

- Die Angabe „2x Gegnerkarten Stufe 1“ bedeutet „2x3 Gegnerkarten Stufe 1“ im Spiel zu dritt, aber „2x4 Gegnerkarten Stufe 1“ im Spiel zu viert.
- Ähnlich ist es beim Setzen der Zeit ( ): Die Anweisung „Setzt auf 6– “ bedeutet im Spiel zu zweit, dass der Markierungsstein auf Feld 4 der Zeitleiste gesetzt wird, weil 6 minus 2 gleich 4 ist.

SZENARIOVORBEREITUNG BEISPIEL: PROLOG

7. Platziert die Sektoren 1 und 2 aufgedeckt an die im Schaubild hervorgehobenen Positionen. Mischt dann die Sektoren 3, 11, 12, 13, 14 und 16 zusammen und legt sie zufällig und verdeckt wie im Schaubild aus.
   7a. Nehmt alle Erkundungsmarker und räumt alle und zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen Erkundungsmarker und platziert 1 zufälligen auf jedem verdeckten Sektor, der im Schaubild entsprechend markiert ist.
8. Mischt alle freigeschalteten Gegnerkarten der Stufe 2 zu einem Stapel. Mischt dann alle freigeschalteten Gegnerkarten der Stufe 1 und legt sie auf die Stufe-2-Karten, sodass ein einzelner Stapel entsteht.
9. Nehmt alle 16 defekten Datenchips und legt sie als Vorrat auf das Feld für defekte Datenchips auf der Zeitleiste.
10. Es gibt keine Anweisungen für Fraktions-Mods.
11. Stellt eure Figuren auf den Sektor „Verwüsteter Sektor“ *(Nummer 2)*. Prüft noch mal, ob ihr die Vorbereitungsschritte 2c, 3c, 3d und 5 übersprungen habt.
12. Nehmt alle Szenariokarten mit der Kennung „A“ aus der Schachtel und legt sie in den Spielbereich. Zieht Karte A01 und legt sie auf das Feld „Szenariokarte“ der Zeitleiste.
13. Nachdem ihr die Vorbereitung auf dem Szenariobogen beendet habt, schließt ihn und lest die Seite „Sonderregeln“ auf seiner Rückseite. Legt den Szenariobogen neben die Zeitleiste und die Szenariokarte, damit ihr ihn immer im Blick habt. Beachtet, dass nicht alle Regeln sofort aktiv sind.
14. Wer zuletzt eine Unterhaltung mit einer KI geführt hat, erhält den Startmarker und ist der „Start-Charakter“.
15. Beginnt das Spiel, indem ihr die erste Szenariokarte abhandelt, die auf dem Szenariobogen angegeben ist. Nehmt die Karte von der Zeitleiste. Lest die Geschichte und handelt den Bereich „Sofort ausführen:“ auf der Karte ab. Dreht die Karte danach um, lest alle Regeln auf ihr und legt sie zurück auf das Feld „Szenariokarte“ der Zeitleiste. Beginnt dann mit der ersten Spielrunde.

SPIELKONZEPTE

ÜBERBLICK

In *Tamashii: Die Chronik von Ascend* seid ihr menschliche Überlebende mit einer außergewöhnlichen Fähigkeit: Ihr könnt euren Geist in die virtuelle Welt hochladen, um in der realen Welt verschiedene synthetische Körper zu übernehmen. Ihr seid *Tamashii* – und euer Ziel ist es, den Überlebenden des verheerenden Angriffs der künstlichen Intelligenz „Ascend" zu helfen und sich ihrer fortwährenden Unterdrückung entgegenzustellen. Dafür schlüpft ihr in verschiedene dieser synthetischen Körper und setzt eure Computerkenntnisse ein, um feindliche KI-Bots auszuschalten und mächtige Datenmuster zu **programmieren**. Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen. In der Planungsphase überprüft ihr, ob euch KI-Bots aufgespürt haben, **befüllt** eure Matrix, **programmiert** euch bekannte Datenmuster und führt Upgrades durch. In der Aktionsphase **bewegt** ihr euch auf dem Spielplan, nutzt die Effekte der Sektoren und könnt insbesondere eure vorbereiteten Muster **ausführen**, um Ressourcen zu generieren, gegnerische Bots zu hacken, mächtige Mods einzusetzen und vieles mehr. Darauf folgt die Kampfphase, in der ihr gegen die KI-Bots kämpft. Dies ist ziemlich gefährlich, da ihr durch sie Schaden erleiden könnt. Sollte ein übernommener Körper zu viel Schaden erleiden, entkommt euer Geist ins Netz, um einen anderen Körper zu **übernehmen** und weiter Widerstand zu leisten. Nach diesen drei Phasen überprüft ihr in der Szenariophase euren Fortschritt. In dieser Phase schreitet das Szenario voran und belohnt euch für erfüllte Ziele, bestraft euch, wenn euch die Zeit davonläuft, löst besondere Aktionen der Gegner aus und vieles mehr *(mehr zum Spielablauf auf Seite 14)*.

KONSOLE, MATRIX UND DATENCHIPS

Die Konsole ist das Herzstück eurer Aktivitäten im Spiel. Hier seht ihr, in welchem Körper sich euer Geist aktuell befindet, eure verfügbaren Datenchips, um Muster auf eurer Matrix **auszuführen**, sowie eure Ressourcen und weitere wichtige Informationen.

1. Das **Körperfeld** ist mit einem einfachen „Wandler/in"-Körper bedruckt und dient auch als Feld für fortschrittliche Körperkarten.
2. Die **Integritätsleiste** gibt deine aktuelle Integrität *(mit einem Markierungsstein)* und deine maximale Integrität *(mit einem ITG-Begrenzer)* an. Integrität stellt deine Gesundheit dar. Immer wenn du Integrität **verlierst** oder **heilst**, versetze den Markierungsstein entsprechend.
3. Die **Verfolgungsleiste** gibt an, wie sichtbar du für die feindliche KI namens „Ascend" und ihre KI-Bots bist. Der Markierungsstein legt fest, wie viele Charakterwürfel ( ) du im Schritt „Verfolgungswurf" **werfen** musst.
4. Auf den **Ressourcenleisten** hältst du fest, wie viele Ressourcen jeder Art du hast.
5. Auf der **Matrix** platzierst du Datenchips und ordnest sie zu Mustern an, die du im Ausführen-Schritt **ausführen** kannst.
   5a. Hervorgehobene Datenfelder befüllst du im Schritt „Matrix befüllen" mit Datenchips.
   5b. Die 4 Datenfelder ganz rechts auf der Matrix sind zunächst gesperrt *(mit)*. Du musst **Erfahrungspunkte** (EP) ausgeben, um sie freizuschalten. Ein kann nicht auf andere Art bewegt werden. Beachte, dass gesperrte Datenfelder ebenfalls hervorgehoben sind und im Schritt „Matrix befüllen" **befüllt** werden, sobald sie freigeschaltet sind!
6. **Datenfokus-Feld:** Wenn ein Muster das -Symbol enthält, muss an dessen Stelle ein Datenchip liegen, der deinem Datenfokus entspricht.
7. **Archiv:** Platziere hier alle Datenchips, die du **archivierst** oder **erhältst**. Ist dein Datenbeutel leer, wenn du Datenchips ziehen musst, fülle ihn sofort mit allen Datenchips von deinem Archiv.
8. **Bereich für Mod-Karten:** Hier legst du **ausgerüstete** Mod-Karten aus.
9. **Trainingsprotokoll-Feld:** Der Platz für deine Trainingsprotokoll-Karte.
10. **Bereich für Gegnerkarten:** Hier legst du **angehängte** Gegnerkarten aus.

Datenchips

In *Tamashii* gibt es 6 Arten von Datenchips: 4 Basis-Datenchips und 2 Spezial-Datenchips. Datenchips haben keinen eigenen Effekt, doch richtig auf deiner Matrix angeordnet können sie mächtige Muster ergeben.

Basis-Datenchips

Blau Grün Gelb Rot

Basis-Datenchips sind die häufigste Daten-Art und werden an verschiedenen Stellen im Spiel verwendet.

Spezial-Datenchips

Defekte Datenchips: Diese unerwünschten Datenchips **erhältst** du meistens, wenn du **zurückgesetzt** wirst oder Abwehr-Effekte von Gegnern nutzt. Manche fehlgeschlagenen Ziele auf Szenariokarten können ebenfalls dazu führen, dass du defekte Datenchips **erhältst**.

Defekte Datenchips blockieren die Datenfelder auf deiner Matrix. Muster verwenden grundsätzlich keine defekten Datenchips. Zudem hat jedes Szenario einen festgelegten „Defekte Daten"-Vorrat *(auf der Zeitleiste)*. Ist dort kein Datenchip mehr vorhanden, wenn du angewiesen wirst, einen zu **erhalten**, überprüfe die Sonderregeln auf dem Szenariobogen für weitere Anweisungen *(meistens ist das Szenario dann verloren)*. Für defekte Datenchips gelten drei SEHR wichtige Regeln, die ihr stets im Blick haben solltet:

1. Wenn du einen defekten Datenchip **erhältst**, nimm ihn immer aus dem „Defekte Daten"-Vorrat auf der Zeitleiste.
2. Wenn du einen defekten Datenchip ablegst *(nicht archivierst)*, lege ihn NICHT in den Vorrat zurück, sondern räume ihn zurück in die Schachtel.
3. Am Ende des Ausführen-Schritts musst du alle defekten Datenchips von deiner Matrix **archivieren**.

Universal-Datenchips: Du kannst diese seltenen und äußerst nützlichen Datenchips **erhalten**, indem du beim Upgraden EP ( ) ausgibst. Du kannst sie auf zwei Arten verwenden:

1. Du kannst sie in allen Situationen als Ersatz für einen Basis-Datenchip verwenden *(bei jeder Art von Muster und Probe oder beim **Archivieren** von Chips)*.
2. Einige sehr mächtige Muster benötigen Universal-Datenchips. Diese Muster sind zumeist Einmal-Mods, Hacks oder szenariospezifische Muster mit Effekten, die auf dem Szenariobogen oder einer Szenariokarte angegeben sind.

HINWEIS: Negative Spieleffekte, die dich zwingen, einen Basis-Datenchip einer bestimmten Art zu **archivieren** oder abzulegen, betreffen nie Universal-Datenchips.

BASIS-MUSTER
MATRIX
RESSOURCEN-MUSTER
= Erhalte 1 Schild
Gib X aus, um X bei dir zu verhindern.
= Erhalte 1 Speicher
Gib aus, um Basis-Datenchips zu erhalten, Basis-Datenchips abzulegen oder Mods auszurüsten.
= Erhalte 1 Energie
= Erhalte 1 Neuwurf
Gib X aus, um X im gleichen Wurf neu zu werfen.
LANGE RESSOURCEN-MUSTER
Wenn du ein Ressourcen-Muster ausführst, das aus 5 Chips statt 3 besteht, erhältst du 2 Ressourcen der entsprechenden Art statt 1.
EP-MUSTER
= Erhalte 1 EP
Beispiel: Verwendung eines Universal-Datenchips in einem Ressourcen-Muster.

Datenfokus-Symbol: In *Tamashii* gibt es 4 Arten von Basis-Datenchips. Eine davon ist für dich von besonderer Bedeutung – dafür steht der Datenfokus-Marker auf deiner Konsole. Er gibt an, welche Art von Datenchips du anstelle des Datenfokus-Symbols verwendest, das in vielen verfügbaren Mustern vorkommt.

Du kannst deinen Datenfokus durch bestimmte Spieleffekte **ändern**. Wenn du deinen Datenfokus **änderst**, drehe deinen aktuellen Datenfokus-Marker um oder tausche ihn gegen den anderen aus.

„Beliebige Daten"-Symbol: Dieses Symbol kommt vor allem in Mustern vor und bedeutet einfach, dass du an dessen Stelle einen Basis-Datenchip beliebiger Art verwenden kannst *(aber keinen defekten Datenchip)*.

Du kannst einen Universal-Datenchip für ein Datenfokus- oder „Beliebige Daten"-Symbol verwenden.

Schlüsselwörter für Datenchips:

- **„Datenchip erhalten":** Nimm den Chip aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf dein Archiv.
- **„Datenchip archivieren":** Nimm den Chip von deiner Matrix und lege ihn auf dein Archiv.
- **„Datenchip ablegen":** Nimm den Chip *(von deiner Matrix, außer die Anweisung ist anders)* und lege ihn in den allgemeinen Vorrat zurück.
- **„Vorbereiten X":** Ziehe X Chips aus deinem Datenbeutel und platziere sie auf beliebige freie Felder deiner Matrix. Ziehe erst alle auf einmal aus dem Beutel, bevor du entscheidest, welchen du wo platzierst.
- **„Programmieren X":** Bewege Datenchips auf deiner Matrix X Mal *(siehe unten)*.

MUSTER PROGRAMMIEREN UND AUSFÜHREN

Damit deine Datenchips funktionieren, musst du sie zunächst auf deiner Matrix auf bestimmte Weise anordnen. Diese Anordnung heißt „Muster". Bestimmte Muster aus Datenchips sind die Grundlage für die meisten Aktionen in *Tamashii*. Erst wenn sie richtig angeordnet sind, können Muster **ausgeführt** werden *(was später in diesem Abschnitt erklärt wird)*.

Um Muster zu erzeugen, musst du die Datenchips richtig anordnen. Das **Programmieren** in *Tamashii* besteht darin, die Datenchips auf deiner Matrix zu bewegen. Das passiert im Programmieren-Schritt jeder Runde. Es gibt zwei Möglichkeiten, Datenchips zu bewegen: **verschieben** und **vertauschen**. Beim **Verschieben** wird 1 Datenchip um 1 Feld verschoben. Beim **Vertauschen** werden 2 benachbarte Datenchips miteinander vertauscht. Beides geht niemals diagonal! Der Programmieren-Wert *(PRO)* deines Körpers gibt an, wie viele Züge *(**verschieben**/**vertauschen**)* du im Programmieren-Schritt zur Verfügung hast.

Siehe Seite 14 für ein Programmier-Beispiel.

Abgesehen vom Programmieren-Schritt gibt es auch andere Aktionen, mit denen du deine Daten programmieren kannst – diese werden durch **„Programmieren X"** ausgedrückt, wobei X der Anzahl der Züge entspricht, die du durch diese Aktion zur Verfügung hast. Diese Anweisung kann auf verschiedenen Spielkomponenten zu finden sein und erlaubt dir, Daten außerhalb des Programmieren-Schritts zu **programmieren**.

Details zu Mustern

Alle Muster im Spiel haben einen einheitlichen Rahmen und sind mit dem Schlüsselwort „Ausführen" und/oder dem Ausführen-Symbol (▶▶) versehen. Um ein Muster zu erzeugen, müssen die Datenchips genau so angeordnet sein, wie im Muster vorgegeben. Es ist erlaubt, Muster zu drehen, aber nicht zu spiegeln. Ein leeres Feld innerhalb eines Musters bedeutet NICHT, dass jenes Datenfeld auf der Matrix leer sein muss, sondern dass es nicht relevant ist, ob ein oder welcher Chip dort liegt. *(Siehe Beispiele auf der nächsten Seite.)*

Basis-Muster

Es gibt 9 Basis-Muster, die von jedem Charakter unter allen Umständen **ausgeführt** werden können. Sie unterteilen sich in 8 Ressourcen-Muster und 1 EP-Muster.

Ressourcen-Muster

= **Erhalte** 1 Schild.
= **Erhalte** 1 Speicher.
= **Erhalte** 1 Energie.
= **Erhalte** 1 Neuwurf.

Lange Ressourcen-Muster

= **Erhalte** 2 Schilde.
= **Erhalte** 2 Speicher.
= **Erhalte** 2 Energie.
= **Erhalte** 2 Neuwürfe.

EP-Muster

= **Erhalte** 1 Erfahrungspunkt.

Beim Erkunden der Welt von *Tamashii* wirst du viele weitere Muster auf verschiedenen Komponenten entdecken wie Gegnerkarten, Fraktions-Mods, Szenariokarten, Trainingsprotokoll-Karten und vielen mehr.

Muster ausführen

Muster können in der Aktionsphase – während des Ausführen-Schritts – **ausgeführt** werden. Dies ist das einzige Zeitfenster in einer Runde, in dem ein Muster im Rahmen der Grundregeln **ausgeführt** werden darf. Es kann jedoch Spieleffekte geben, die diese Regel überschreiben.

Wenn du ein Muster **ausführst**:

1. **Archiviere** alle im Muster verwendeten Datenchips *(und lege sie auf dein Archiv)*.
2. Handle alle Effekte des **ausgeführten** Musters ab.

In diesem Schritt darfst du jedes verfügbare Muster nur einmal **ausführen**, aber du darfst mehrere verschiedene Muster **ausführen**. Dazu gehören:

- Mod-Muster *(du darfst mehrere Mod-Muster **ausführen**, wenn sie von verschiedenen Mod-Karten stammen)*.
- Hack- ( ) und Abwehr-Muster ( ) deines Hauptgegners *(du darfst auch zwei oder sogar drei verschiedene von der gleichen Karte **ausführen**)*.
- Basis-Muster *(du darfst mehrere verschiedene Basis-Muster ausführen. Beachte, dass du beim **Ausführen** eines langen Ressourcen-Musters nicht auch den Effekt des normalen bekommst)*.
- Jedes woanders angegebene Muster *(z. B. auf einer Szenariokarte oder dem Szenariobogen)*.

*Manche Muster können letztlich genau wie andere Muster aussehen (wenn sie zum Beispiel oder enthalten). Du darfst verschiedene Muster **ausführen**, die aus den gleichen Datenchips bestehen, solange sie von unterschiedlichen Quellen stammen.*

Wichtig! Muster können in beliebiger Ausrichtung **ausgeführt** werden, solange die Anordnung unverändert bleibt *(mit anderen Worten: Sie können um 90/180/270 Grad gedreht werden)*. Muster, die aus Datenchips in mehr als einer Zeile bestehen, dürfen nicht gespiegelt werden. Siehe das obige Beispiel. Zudem ist es wichtig zu beachten, dass ein leeres Feld innerhalb eines Musters nicht bedeutet, dass das entsprechende Datenfeld in der Matrix ebenfalls leer sein muss.

DATENBEUTEL & KREISLAUF

Alle von euch verfügen über einen eigenen Bestand an Datenchips, der im Laufe des Spiels angepasst werden kann. Ihr passt euren Bestand an, indem ihr neue Chips **erhaltet** und unerwünschte Chips ablegt. Sollte der allgemeine Vorrat eines bestimmten Datenchips leer sein, kann kein Chip dieser Art mehr **erhalten** werden. Die Zusammenstellung deiner Datenchips ist einer der wichtigsten Aspekte in *Tamashii*. Deine Datenchips verteilen sich auf drei verschiedene Orte, die einen Kreislauf bilden:

1. **Datenbeutel:** Er enthält deine Datenchips, bevor du sie für deine Matrix ziehst. Das ist sozusagen dein „Nachziehstapel".
2. **Matrix:** Der Platz für deine Datenchips, die aktiv sind und die du verwenden kannst. Datenchips, die du **archivierst** oder in einem Muster **ausführst**, kommen auf dein Archiv. In einem Kartenspiel wäre die Matrix deine „Kartenhand".
3. **Archiv:** Hier sammelst du deine verwendeten Datenchips. Von hier kommen sie zurück in deinen Beutel, sobald er leer ist und du ziehen musst. Es ist eine Art „persönlicher Ablagestapel".

Goldene Datenbeutel-Regel

Immer wenn du einen Datenchip aus deinem Datenbeutel ziehen musst, dieser aber leer ist, lege alle Datenchips von deinem Archiv in deinen Datenbeutel und fahre mit dem Ziehen fort.

RESSOURCEN: SCHILD, SPEICHER, ENERGIE, NEUWURF

Umgang mit den Ressourcenleisten

Mit den Ressourcenleisten hältst du fest, wie viele Ressourcen einer Art du hast. Passe die Leisten immer an, wenn das Spiel dich wie folgt anweist:

- Ressourcen **erhalten**: Rücke den auf der entsprechenden Ressourcenleiste nach oben.
- Ressourcen **verlieren**: Rücke den auf der entsprechenden Ressourcenleiste nach unten.

Zudem kannst du Ressourcen auf verschiedene Arten **ausgeben**. Ressourcen **auszugeben** bedeutet ebenfalls, den Markierungsstein auf der entsprechenden Ressourcenleiste nach unten zu rücken. Das **Ausgeben** von Ressourcen ist immer eine freiwillige Entscheidung – im Gegensatz zum **Verlieren** von Ressourcen. Du kannst Ressourcen, die du nicht hast, nicht **ausgeben**.

Ressourcen sind stets über Basis-Muster verfügbar. Immer wenn du das Basis-Muster einer Ressource ausführst, rücke den auf der entsprechenden Leiste um 1 Feld nach oben *(oder um 2 Felder, falls du ein langes Ressourcen-Muster ausführst)*. Du kannst nie weniger als 0 oder mehr als 5 einer Ressource haben. Auch manche Mods, Sektoren und andere Spieleffekte können dir Ressourcen einbringen.

Schilde schützen dich vor dem Verlust deiner Integrität ( ), wenn du Wunden ( ) **erleidest**. Immer wenn du eine beliebige Anzahl Wunden **erleiden** würdest, kannst du deinen Schild aktivieren. Tust du das, gib so viele Schilde wie möglich aus. Für jeden Schild, den du **ausgibst**, **erleidest** du 1 weniger. Wenn du mehr Wunden **erleidest**, als du Schilde hast, sinkt deine Integrität um 1 für jede verbliebene, nicht geblockte . Du darfst entscheiden, gar keine Schilde **auszugeben** und stattdessen Integrität zu **verlieren**.
Wichtig: Du darfst deine Schilde nicht nur teilweise benutzen. Wenn du entscheidest, deinen Schild zu aktivieren, musst du so viele wie möglich ausgeben, um möglichst alle zu verhindern.

*Beispiel – Schilde **ausgeben**:*

*1) Du hast 1 Schild und **erleidest** 2 . Du kannst entweder 1 Schild **ausgeben** und deine um 1 **verringern** oder du entscheidest, keinen Schild **auszugeben**, und **verringerst** deine direkt um 2.*

*2) Du hast 3 Schilde und **erleidest** 2 . Du kannst entweder 2 Schilde ausgeben, um deine nicht verringern zu müssen, oder du entscheidest, keinen Schild **auszugeben**, und **verringerst** deine direkt um 2. Du darfst nicht 1 Schild **ausgeben**, um deine nur um 1 zu verringern.*

Mit **Speicher** kannst du neue Mods **ausrüsten** und deinen Datenchip-Bestand verändern. Beim Upgrade *(siehe Seite 13)* kannst du Speicher in Höhe der Kosten in der unteren rechten Ecke einer Mod-Karte **ausgeben**, um diese Mod **auszurüsten**. Außerdem kannst du 1 Speicher **ausgeben**, um 1 Basis-Datenchip deiner Wahl zu **erhalten** *(aus dem allgemeinen Vorrat auf dein Archiv)* oder um 1 Datenchip deiner Wahl von deiner Matrix abzulegen *(in den allgemeinen Vorrat zurück)*. Dies darfst du mehrfach während eines einzigen Upgrades machen, solange du ausreichend Speicher dafür **ausgeben** kannst.

Mit **Energie** kannst du dir im Kampf einen Vorteil verschaffen. Bevor du im Angriffswurf-Schritt der Kampfphase die Würfel **wirfst**, kannst du Energie **ausgeben**, um deinem Wurf weitere Charakterwürfel ( ) hinzuzufügen: 1 zusätzlicher für jede **ausgegebene** Energie.

Mit einem **Neuwurf** kannst du die Ergebnisse verschiedener Aktionen verändern. Nach einem Würfelwurf darfst du deine Neuwürfe **ausgeben**, um für jeden **ausgegebenen** Neuwurf 1 **neu zu werfen** *(gibst du z. B. 3 Neuwürfe aus, darfst du 3 Würfel desselben Wurfs neu werfen)*. Dies ist zu folgenden Zeitpunkten möglich:

- in deinem Schritt „Verfolgungswurf",
- in deinem Schritt „Angriffswurf",
- bei allen anderen Effekten, die verwenden, wie Mods, Proben oder szenariospezifische Würfelwürfe.

Du kannst jeden Wurf nur einmal mit deinen Neuwurf-Ressourcen beeinflussen, allerdings verhindert das **Ausgeben** deiner Neuwürfe nicht andere Möglichkeiten, Würfel **neu zu werfen** *(z. B. kannst du eine Mod verwenden, mit der du einen Würfel während deines Verfolgungswurfs* **neu werfen** *darfst, und dann 1 Neuwurf* **ausgeben**, *um ihn noch mal* **neu zu werfen**).

Deine Ressourcen gelten nur für dich. Du kannst keine Würfel der anderen neu werfen oder mit deinen Schilden Wunden anderer verhindern. Klassen-Mods können Ausnahmen von dieser Regel haben.

KÖRPER

Körper sind synthetische Hüllen, die dein Geist **übernehmen** kann, um dich in der physischen Welt zu verankern. So erhältst du zusätzliche Fähigkeiten, die dir bei deinen Abenteuern helfen. Ihr beginnt das Spiel in einem einfachen Körper *(Wandler/Wandlerin)*, der auf jeder Konsole aufgedruckt ist. Es ist jedoch auch möglich, einen fortschrittlichen Körper zu **übernehmen**, wodurch du eine solche Karte auf das Körperfeld deiner Konsole legst.

Körperkarte

1. **Bezeichnung**
2. **Spezialfähigkeit:** Ihr Einsatz ist immer eine freiwillige Entscheidung.
3. **Kampfeffekte:** Effekte, die du in der Kampfphase mit und aktivieren kannst.
4. **Bewegung:** Um wie viele Sektoren du dich im Schritt „Bewegen & Verfolgung“ bewegen kannst.
5. **Angriff:** Wie viele du im Schritt „Angriffswurf“ wirfst.
6. **Programmieren:** Wie viele Züge ***(verschieben** oder **vertauschen)*** du auf deiner Matrix im Schritt „Programmieren“ zur Verfügung hast.
7. **Kosten:** Dieses Muster musst du **ausführen**, um diesen Körper aus der Auslage zu **übernehmen**.

Einen Körper übernehmen

Der Zugriff auf die Auslage der Körperkarten ist von überall aus möglich, egal in welchem Sektor du dich befindest.

Die Karte jedes fortschrittlichen Körpers zeigt ein Muster, das die Kosten darstellt, um diesen Körper zu **übernehmen**. Wenn du dieses Muster im Ausführen-Schritt **ausführst**, **übernimmst** du den Körper: Lege die Karte auf das entsprechende Feld deiner Konsole und tausche deine Figur auf dem Spielplan mit der Figur des neuen Körpers aus. Sobald du einen neuen Körper aus der Auslage **übernimmst**, ziehe eine neue Karte vom Stapel und fülle die Auslage damit auf.

Du kannst bis zu 2 fortschrittliche Körperkarten gleichzeitig haben, wobei jedoch nur eine **aktiv** ist *(die obere)*. Du kannst deinen **aktiven** Körper durch einen **Übernehmen**-Effekt wechseln *(wie der des Unterschlupf-Sektors, der in jedem Szenario verfügbar ist)*. Tust du das, vertausche einfach deine 2 fortschrittlichen Körperkarten miteinander. Die Werte und Fähigkeiten deines neuen **aktiven** Körpers gelten sofort. Solange du über eine fortschrittliche Körperkarte verfügst, kannst du nicht wieder den Wandler/Wandlerin-Körper **übernehmen** *(sondern nur, wenn du **zurückgesetzt** wirst und deinen fortschrittlichen Körper verlierst)*.

TRAININGSPROTOKOLL-KARTEN

In der Welt von *Tamashii* sind maschinelle Lernprogramme und verschiedene Handbücher zur Erweiterung des eigenen Wissens in Form von Trainingsprotokollen keine Seltenheit. Trainingsprotokolle sind eine Art „Nebenaufgaben“.

In jedem Szenario hast du Zugriff auf genau eine dieser Karten *(und nur eine!)*. Durch ein Trainingsprotokoll kannst du Ressourcen und EP **erhalten** oder andere Spezialfähigkeiten freischalten.

Trainingsprotokoll-Karte

1. **Schritte:** Jedes Trainingsprotokoll ist in 3 Schritte unterteilt. Du musst sie einen nach dem anderen abschließen.
2. **Aufgabe:** Diese Bedingung musst du erfüllen, um die Belohnung zu **erhalten** und mit dem nächsten Schritt fortfahren zu können.
3. **Belohnung:** Du erhältst die Belohnung sofort, nachdem du die Aufgabe vollendet hast, egal in welcher Phase des Spiels.
4. **Dauerhafte Belohnung:** Hast du alle Schritte des Trainingsprotokolls abgeschlossen, erhältst du Zugriff auf eine neue, mächtige Fähigkeit, die du für den Rest der Partie verwenden kannst.
5. Feld, um deinen Fortschritt mit einem Markierungsstein ( ) festzuhalten.

Trainingsprotokoll-Schritte abschließen

Jede Trainingsprotokoll-Karte hat 3 Schritte, die du abschließen kannst. Die ersten beiden geben dir einen einmaligen Bonus, während du mit dem Abschluss des dritten Schritts eine besondere, zu dieser Karte gehörende Fähigkeit freischaltest. Diese Fähigkeit kannst du ab dann einsetzen. Beachte, dass du die Schritte deines Trainingsprotokolls in Reihenfolge von Schritt 1 bis 3 abschließen musst. *(Du musst also Schritt 1 abschließen, um Schritt 2 abschließen zu können usw. Solltest du jedoch die Bedingungen von mehreren aufeinanderfolgenden Schritten erfüllen, kannst du diese Schritte gleichzeitig abschließen.)* Du darfst die Schritte zu jedem Zeitpunkt und ohne weitere Kosten abschließen – die einzige Voraussetzung ist, dass du die Bedingung(en) erfüllst.

Nachdem du den ersten Schritt abgeschlossen hast, markiere die zugehörige Belohnung mit einem . Um den nächsten Schritt zu markieren, bewege den einfach einen Schritt nach unten. Sobald du Schritt 3 deines Trainingsprotokolls abgeschlossen hast, kannst du keine weiteren Schritte oder anderen Trainingsprotokolle erfüllen.

KLASSEN, FRAKTIONEN UND MODS

Klassen und Fraktionen

In *Tamashii* gehört ihr jeweils einer Klasse an. Mit deiner Klasse kannst du deinen Charakter einzigartig weiterentwickeln und hast Zugriff auf einen einzigartigen Stapel von Klassen-Mods, der nur für deine Klasse zugänglich ist. Jede Klasse verfügt zudem über eine kooperative Start-Mod, mit der du die anderen unterstützen kannst.

Im Grundspiel gibt es vier Klassen: den Vollstrecker, Kämpfer, Cybercrack und Trickser.

Außerdem gibt es in der Welt von *Tamashii* verschiedene Fraktionen. Jede Fraktion repräsentiert eine einzigartige Gruppe von Überlebenden mit eigenen Werten und Zielen. Ihr habt gelegentlich die Möglichkeit, mit den Fraktionen zu interagieren, indem ihr in den Szenarien bestimmte Handlungen ausführt. Ihr wesentliches Merkmal sind jedoch die Fraktions-Mods. Jede Fraktion hat bestimmte Mods zur Verfügung, die ihr im Verlauf des Spiels erlangen könnt. Diese Karten können von allen Charakteren erhalten und untereinander getauscht werden.

Im Grundspiel gibt es vier Fraktionen: die Spartaner, Ninkyo, Sucher und Norms.

Mod-Karten

Mod-Karten stellen Modifikationen in Form von Cyber-Implantaten, Waffen und fortschrittlichen Technologien dar, die es in der Welt von *Tamashii* gibt. Man kann sie sich als Ausrüstung oder Spezialfähigkeiten vorstellen. Jede Mod-Karte hat einen Spezialeffekt, der die Grundregeln erweitern oder verändern kann.

Wichtig: Die Regeln auf Mod-Karten haben stets Vorrang vor den Regeln in diesem Regelheft.

Karte einer Klassen-Mod

Karte einer Fraktions-Mod

1. **Bezeichnung**
2. **Zeitfenster:** Wann du die Mod einsetzen kannst.
3. **Mod-Effekt:** Kann auch Angaben zum Zeitfenster enthalten. Der Einsatz einer Mod ist immer eine freiwillige Entscheidung.
4. **Speicherkosten:** Du musst so viel **ausgeben**, um diese Mod **auszurüsten**. Nur **ausgerüstete** Mods können verwendet werden *(siehe Upgrade, Seite 13)*.
5. **Klasse/Fraktion:** Jede Mod ist einer bestimmten Klasse zugeordnet oder kann von einer bestimmten Fraktion erhalten werden.
6. **Muster:** Um den Effekt einer Mod zu nutzen, musst du dieses Muster **ausführen**. Nur Fraktions-Mods haben Muster.
7. **Kampfeffekt:** Manche Mods können in der Kampfphase mit Symbolen von aktiviert werden. Nur Klassen-Mods können Kampfeffekte haben.

Es gibt zwei Arten von Mods in *Tamashii*: Klassen-Mods, die nur dem Charakter der jeweiligen Klasse gehören, und Fraktions-Mods, die von allen verwendet und untereinander weitergegeben werden können. Klassen-Mods können nicht getauscht werden. Siehe „Upgrade“ auf Seite 13 für mehr Details zum Tauschen.

Mods bekommen

Die zwei Arten von Mods bekommt ihr in *Tamashii* auf unterschiedliche Weise:

- **Klassen-Mods** bekommst du meistens durch ein Upgrade in der Planungsphase. Dazu gibst du 2 EP aus, ziehst 2 Mod-Karten deiner Klasse und behältst 1 von ihnen. Lege die andere unter den Stapel zurück.
- **Fraktions-Mods** kannst du über Sektor-Effekte erhalten. Wenn du den Sektor-Effekt der Basis einer Fraktion abhandelst, ziehst du 1 Karte vom Mod-Stapel der entsprechenden Fraktion.

Mods ausrüsten

Mods haben zwei Zustände: **ausgerüstet** *(bereit, verwendet zu werden)* und **nicht ausgerüstet**. Um eine **nicht ausgerüstete** Mod verwenden zu können, musst du sie **ausrüsten**, indem du so viel **ausgibst** *(während eines Upgrades in der Planungsphase)*, wie auf der Karte als Speicherkosten angegeben ist. Eine einmal ausgerüstete Mod bleibt ausgerüstet und kann mehrere Male verwendet werden.

Jede getauschte und neu bekommene Mod ist zunächst **nicht ausgerüstet**.

Es gibt keine Begrenzung, wie viele **ausgerüstete** und **nicht ausgerüstete** Mods du haben darfst. Der Bereich für Mods unten rechts an deiner Konsole ist jedoch ausschließlich für **ausgerüstete** Mods. Leg deine **nicht ausgerüsteten** Mods zwar in die Nähe deiner Konsole, aber so, dass sie nicht mit deinen **ausgerüsteten** Mods durcheinanderkommen.

Mods zerstören

Manche Mods können nur ein einziges Mal pro Partie verwendet werden. Hat eine Mod das Schlüsselwort **„Zerstören“** in ihrem Effekt, musst du die Karte aus dem Spiel entfernen, sobald du sie verwendet und abgehandelt hast *(lege sie dafür einfach zurück in die Schachtel, die Karte ist jedoch weiterhin freigeschaltet und kann in späteren Partien verwendet werden)*. Diese Mod ist für den Rest der Partie aus dem Spiel.

Zeitfenster

Planungsphase **Planungsphase:** Den Effekt einer solchen Mod kannst du nur während der Planungsphase verwenden.

Kampfphase **Kampfphase:** Den Effekt einer solchen Mod kannst du nur während der Kampfphase verwenden.

Ausführen **Ausführen:** Den Effekt einer solchen Mod kannst du nur während des Ausführen-Schritts in der Aktionsphase verwenden.

Jederzeit **Jederzeit:** Den Effekt einer solchen Mod kannst du verwenden, wann immer ihre Bedingung erfüllt ist, unabhängig von der aktuellen Spielphase.

Passiv **Passiv:** Der Effekt einer solchen Mod gilt immer und dauerhaft.

Manche Mods machen in ihrem Effekttext weitere Angaben zum Zeitfenster. ALLE Fraktions-Mods müssen im Ausführen-Schritt verwendet werden, da für sie stets ein Muster ausgeführt werden muss.

DER SPIELPLAN

Sektoren

Der Spielplan in *Tamashii* besteht aus mehreren sechseckigen Sektor-Plättchen, die Teile der futuristischen Städte und Randgebiete darstellen, in denen die Szenarien spielen. Jeder Charakter befindet sich mit seiner Figur *(Aufsteller/Miniatur)* zu jedem Zeitpunkt in genau einem Sektor.

Sektor (in Form eines sechseckigen Plättchens)

1. **Bezeichnung**
2. **Einzigartige Sektornummer**
3. **Betreten-Verfolgungswert:** Erhöhe deine Verfolgung (📡) um diesen Wert, wenn du dich im Schritt „Bewegen & Verfolgung" auf diesen Sektor **bewegst**.
4. **Bleiben-Verfolgungswert:** Erhöhe deine Verfolgung (📡) um diesen Wert, wenn du beschließt, dich im Schritt „Bewegen & Verfolgung" nicht zu **bewegen**.
5. **Sektor-Effekt:** Im Schritt „Sektor-Effekt" darfst du den Effekt deines aktuellen Sektors abhandeln.

HINWEIS: Viele Sektoren benutzen Schlüsselwörter in ihren Effekten. Verwendet die letzte Seite dieses Regelhefts, um während des Spiels schnell nachzuschlagen.

Bewegung & Sektoren aufdecken

In jeder Runde hast du im Schritt „Bewegen & Verfolgung" genau eine Gelegenheit, deine Figur zu **bewegen**. Beschließt du, dich zu **bewegen**, überprüfe zunächst den Bewegungswert *(BEW)* deines **aktiven** Körpers. Das ist deine maximale Bewegungsreichweite, ausgehend von deinem aktuellen Sektor *(der nicht mitzählt)*. Um dich zu **bewegen**, wähle einen Sektor innerhalb deiner Bewegungsreichweite und stelle deine Figur dorthin.

Beachte, dass verdeckte Sektoren deine Bewegungsreichweite begrenzen. Du kannst dich nicht durch verdeckte Sektoren **bewegen**. Selbst wenn du eine BEW von 3 hast, aber alle benachbarten Sektoren verdeckt sind, darfst du dich nur auf einen dieser benachbarten Sektoren **bewegen** und musst dann stehenbleiben. Sobald du einen verdeckten Sektor betrittst, musst du sofort stehenbleiben und ihn **aufdecken**. Wenn du einen Sektor **aufdeckst**, **decke** zuerst einen ggf. vorhandenen Erkundungsmarker (🔍) **auf** *(drehe ihn auf die andere Seite)* und handle seinen Effekt ab. Erst danach **deckst** du den eigentlichen Sektor **auf**. Es kann vorkommen, dass noch weitere Komponenten auf einem Sektor liegen – diese werden beim **Aufdecken** nicht abgelegt, außer es ist in den Sonderregeln angegeben.

*Wichtig! Wenn du die Basis einer Fraktion **aufdeckst**, nimm den entsprechenden Mod-Stapel dieser Fraktion, mische ihn und lege ihn in den Spielbereich (falls noch nicht geschehen).*

Du darfst auch entscheiden, dich im Schritt „Bewegen & Verfolgung" nicht zu **bewegen**. In diesem Fall bleibt deine Figur auf ihrem aktuellen Sektor stehen *(dein „aktueller Sektor" ist immer der Sektor, auf dem sich deine Figur derzeit befindet)*.

In beiden Fällen musst du deine Verfolgung (📡) **erhöhen**. **Bewegst** du dich, **erhöhe** deine Verfolgung um den Betreten-Verfolgungswert des soeben betretenen Sektors *(lila Wert)*. Bleibst du stehen, **erhöhe** deine Verfolgung um den Bleiben-Verfolgungswert deines aktuellen Sektors *(roter Wert)*.

Die Welt ist ein äußerst gefährlicher Ort. Dutzende KI-Bots verfolgen dich unaufhörlich und versuchen, dich aufzuspüren. Daher ist es wichtig, neue Sektoren mit Vorsicht zu erkunden, statt überstürzt durch die Gegend zu eilen.

Andererseits bist du ein leichtes Ziel, wenn du zu lange an einem Ort verweilst. Ständig in Bewegung zu bleiben, kann dir helfen, wenig Aufmerksamkeit zu erregen.

Erkundungsmarker

Erkundungsmarker geben dir einen einmaligen Bonus, sobald du einen verdeckten Sektor **aufdeckst**. In der Vorbereitung jedes Szenarios werden Erkundungsmarker verdeckt und zufällig auf den angegebenen Sektoren verteilt. **Bewegst** du dich auf einen Sektor mit einem Erkundungsmarker, **decke** ihn **auf** und handle seinen Effekt ab:

- **Erhalte** 1 EP (⮝).
- **Erhalte** 1 beliebigen Basis-Datenchip *(1 der 4 Farben)*.
- **Erhalte** 1 Energie (⚡).
- **Erhalte** 1 Schild (🛡).
- **Erhalte** 1 Neuwurf (🎲).
- **Erhalte** 1 Speicher (▰).

Lege den Erkundungsmarker ab, nachdem du seinen Effekt abgehandelt hast.

Verfolgung

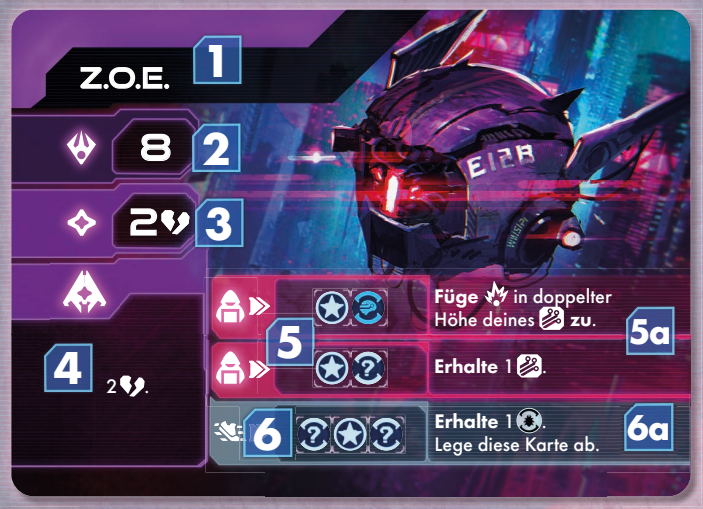
In *Tamashii* drückt deine Verfolgung aus, wie wahrscheinlich du auf einen Gegner treffen wirst. Die Verfolgungsleiste auf der linken Seite deiner Konsole gibt deine aktuelle Verfolgung an.

Deine Verfolgung **erhöht** sich im Schritt „Bewegung & Verfolgung" jeder Runde. **Bewegst** du dich in einen anderen Sektor, **erhöhe** deine Verfolgung um den Betreten-Verfolgungswert *(lila Zahl links auf dem Sektor)*. **Bewegst** du dich nicht, **erhöhe** deine Verfolgung stattdessen um den Bleiben-Verfolgungswert *(rote Zahl rechts auf dem Sektor)*.

Im Schritt „Verfolgungswurf" **wirfst** du so viele 🎲, wie der Markierungsstein (⬟) auf deiner Verfolgungsleiste angibt. Ziehe für jedes ◊-Ergebnis 1 Gegner vom Gegnerstapel und **hänge** ihn **an** *(lege ihn links an deine Konsole an, direkt neben „Gegnerkarte" bzw. links an deine Reihe angehängter Gegner)*. Falls du mindestens 1 Gegner gezogen hast, setze deine Verfolgung danach auf 0 *(versetze den Markierungsstein auf Feld 0 deiner Verfolgungsleiste)*.

Sobald der Markierungsstein auf deiner Verfolgungsleiste das oberste Feld erreicht, ziehe SOFORT 2 Gegner *(egal in welcher Phase!)* und **hänge** sie **an**. Setze deine Verfolgung danach auf 0.

GEGNER



Gegnerkarte

1. **Bezeichnung**
2. **Gegner-Integrität** ( ): Sinkt sie auf 0, ist dieser Gegner **besiegt**.
3. **Basiseffekt:** Wende diesen Effekt an, wenn du mit dem Gegner-Symbolwürfel **wirfst**.
4. **Spezialeffekt:** Wende diesen Effekt an, wenn du mit dem Gegner-Symbolwürfel **wirfst**.
5. **Hack-Muster** ( ): Die Schwachstelle dieses Gegners, die ausgenutzt werden kann. Normalerweise kannst du damit dem Gegner schaden oder Boni erhalten.

   5a. **Hack-Effekt:** Wende diesen Effekt an, wenn du das Muster links davon **ausführst**.
6. **Abwehr-Muster** ( ): Du kannst einen Gegner abwehren, um ihn sofort abzulegen, wobei du dafür meistens eine kleine Strafe bekommst. Abgewehrte Gegner gewähren keine EP!

   6a. **Abwehr-Effekt:** Wende diesen Effekt an, wenn du das Muster links davon **ausführst**.

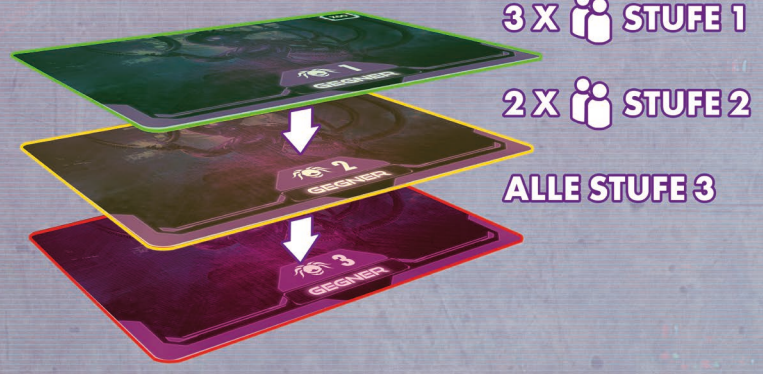
HINWEIS: Muster werden nur im Ausführen-Schritt **ausgeführt**, niemals in der Kampfphase!

Gegnerstapel vorbereiten

Jeder Szenariobogen enthält Anweisungen für die Vorbereitung des Gegnerstapels. Es folgt ein Beispiel, wie ein Gegnerstapel vorbereitet wird:

- 3 x Gegnerkarten Stufe 1
- 2 x Gegnerkarten Stufe 2
- alle Gegnerkarten Stufe 3

Die Zusammenstellung des Stapels ist immer von oben nach unten angegeben, sodass im Spiel zuerst die Gegner der Stufe 1 gezogen werden. Erst wenn alle Stufe-1-Gegner gezogen worden sind, können Stufe-2-Gegner gezogen werden usw.



Nehmen wir an, ihr spielt zu dritt. Dann würdet ihr den Gegnerstapel wie folgt aus den freigeschalteten Gegnerkarten zusammenstellen: Mischt alle Gegnerkarten der Stufe 3. Nehmt dann 6 *(2x3)* zufällige Gegnerkarten der Stufe 2 und legt sie gemischt auf die Stufe-3-Karten. Nehmt dann 9 *(3x3)* zufällige Gegnerkarten der Stufe 1 und legt sie gemischt auf die anderen Karten. So habt ihr schließlich einen einzigen Stapel mit 9 Stufe-1-Karten oben, 6 Stufe-2-Karten in der Mitte und allen Stufe-3-Karten ganz unten.

In den meisten Szenarien wird der Gegnerstapel so zusammengestellt, dass die Gegner im Verlauf zunehmend schwieriger werden.

Gegner anhängen

In *Tamashii* sind Gegner nicht durch Figuren auf dem Spielplan dargestellt. Stattdessen heften sie sich unmittelbar an eure Fersen. Immer wenn du eine Gegnerkarte ziehst, **hänge** sie an dich **an**. Alle **angehängten** Gegner legst du in einer Reihe auf der linken Seite deiner Konsole aus *(neben der Verfolgungsleiste)*. Lege sie überlappend aus und schiebe jeden neu gezogenen Gegner immer links unter deine anderen Gegner, sodass du alle wichtigen Informationen sehen kannst:

Ein Beispiel mit 3 ***angehängten*** *Gegnern – Z.O.E. ist zuletzt gezogen worden.*

Die ganz rechte, vollständig sichtbare Karte ist dein **Hauptgegner**. Jeder Gegner hat seine eigenen Schwachstellen und daher unterschiedliche Hack- und Abwehr-Muster mit verschiedenen Effekten. Allerdings kannst du ausschließlich mit deinem Hauptgegner interagieren und ihm schaden.

Hacks ( ) zielen meist darauf ab, dem Gegner zu schaden oder seine Ressourcen zu stehlen, während du Abwehr ( ) nutzen kannst, um den Gegner sofort loszuwerden – normalerweise mit dem Nachteil, dafür defekte Datenchips ( ) zu **erhalten**. Im Ausführen-Schritt darfst du ausschließlich Muster deines Hauptgegners **ausführen**. Schaffst du es jedoch, deinen Hauptgegner abzulegen oder zu **besiegen**, wird der Gegner darunter sofort zu deinem Hauptgegner, sodass du seine Muster **ausführen** darfst, sofern du dazu in der Lage bist.

Angehängte *Gegner sind Bots, die dich entdeckt haben und dir daher unmittelbar auf den Fersen sind. Sie folgen dir durch die Sektoren und greifen dich jede Runde (in der Kampfphase) an. Am Ende jedes Kampfes schaffst du es, ihnen vorläufig zu entkommen. Deshalb schränken* ***angehängte*** *Gegner weder deine Bewegung auf dem Spielplan noch deine anderen Aktionen im Spiel ein.*

Schaden zufügen & Gegner besiegen

Immer wenn du deinem Hauptgegner Schaden ( ) **zufügst**, markierst du das mit Schadensmarkern. Jeglicher **zugefügte** Schaden verbleibt auf Gegnern. So kannst du einem Gegner zum Beispiel in der Kampfphase schaden, ihm im Ausführen-Schritt der nächsten Runde weiteren **zufügen** und ihn schließlich in der nächsten Kampfphase **besiegen**.

Ein Gegner, dessen Integrität ( ) auf 0 sinkt, ist **besiegt** – lege seine Karte ab und **erhalte** 1 EP ( ). Gegner, die auf irgendeine andere Weise abgelegt werden, gelten NICHT als **besiegt** und gewähren dir daher keine .

Sammelt abgelegte Gegner auf einem Ablagestapel neben dem Gegnerstape. Sollte der Gegnerstapel jemals aufgebraucht sein, mischt alle abgelegten Gegnerkarten der Stufe 3 und zu einem neuen Gegnerstapel.

ZURÜCKSETZEN

Verringert sich deine Integrität auf 0, wirst du **zurückgesetzt**. Das **Zurücksetzen** mag schlimm erscheinen, ist aber fester Bestandteil des Spiels und nichts Ungewöhnliches. Führe die folgenden Schritte durch, wenn du **zurückgesetzt** wirst:

- Wirf 1 Gegner-Symbolwürfel.
  - Hast du **geworfen**, lege deinen **aktiven** Körper ab *(falls du eine Körperkarte hast)* und zurück unter den Stapel der Körperkarten. Falls du eine weitere Körperkarte hast, wird diese dein neuer **aktiver** Körper. Andernfalls kehrst du in den Körper zurück, der auf deiner Konsole aufgedruckt ist. Wechsle deine Figur auf dem Spielplan entsprechend aus.
  - Hast du **geworfen**, lege deinen **aktiven** Körper nicht ab.
- **Erhalte** 2 defekte Datenchips ( ) aus dem „Defekte Daten"-Vorrat der Zeitleiste *(lege sie auf dein Archiv)*.
- **Archiviere** alle Datenchips von deiner Matrix *(lege sie auf dein Archiv)*.
- Lege alle deine **angehängten** Gegner ab.
- Setze deine Verfolgung ( ) auf 0.
- Setze deine Integrität ( ) auf ihr Maximum.
- Stelle deine Figur auf den Unterschlupf *(Sektor 1)*.

Wenn du **zurückgesetzt** worden bist, überspringe alle weiteren Aktivitäten der aktuellen Phase.

UPGRADE

Du kannst deinen Charakter jederzeit während der Planungsphase wie folgt upgraden:

- Speicher **ausgeben** ( ):
  - **Gib** 1 Speicher **aus**, um 1 Datenchip von deiner Matrix abzulegen *(zurück in den allgemeinen Vorrat)*. Ausnahme: Abgelegte defekte Datenchips ( ) kommen NICHT in den „Defekte Datenchips"-Vorrat zurück *(siehe Defekte Datenchips, Seite 6)*.
  - **Gib** 1 Speicher **aus**, um 1 Basis-Datenchip deiner Wahl zu **erhalten** *(auf dein Archiv)*.
  - **Gib** X Speicher **aus**, um Mods **auszurüsten** *(die Speicherkosten stehen auf jeder Mod-Karte)*.
- **Fraktions-Mods tauschen:** Tausche beliebig viele Fraktions-Mods mit anderen Charakteren *(egal wo ihr euch auf dem Spielplan befindet)*. **Ausgerüstete** Mods sind **nicht** mehr **ausgerüstet**, sobald sie getauscht werden. Klassen-Mods können nicht getauscht werden.
- EP für Aufwertungen **ausgeben** ( ). **Gib** 2 EP-Marker pro gewünschter Aufwertung **aus**:
  - **Erhöhe** deine maximale um 1 *(rücke den ITG-Begrenzer um 1 Feld nach oben)*. Dies erhöht ebenfalls deine aktuelle um 1.
  - **Freischalten 1:** Lege 1 Gesperrt-Marker ( ) von deiner Matrix ab.
  - **Erhalte** 1 Universal-Datenchip ( ) *(auf dein Archiv)*.
  - Ziehe 2 Karten vom Mod-Stapel deiner Klasse. Behalte 1 und lege die andere unter den Stapel.

Du darfst so viel Speicher und EP in jeder einzelnen Planungsphase **ausgeben**, wie du möchtest *(sogar alles)*. Es gibt keine Begrenzung, wie oft du die verschiedenen Optionen durchführst.

SPIELABLAUF

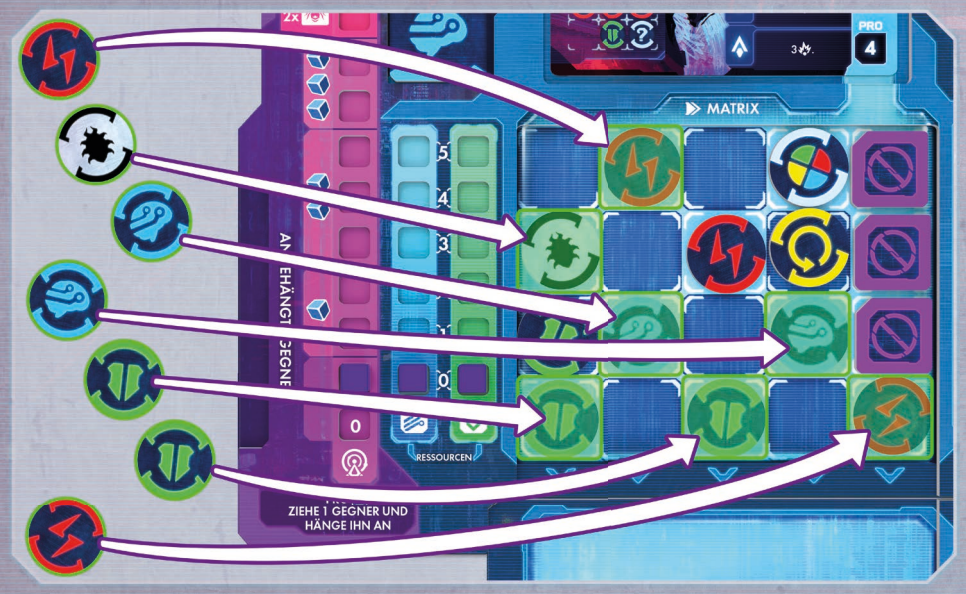
PLANUNGSPHASE (ALLE GLEICHZEITIG)

Die Planungsphase ist der Vorbereitungsteil jeder Runde. Führt ihre drei Schritte gleichzeitig durch. *(In dieser Phase plant ihr eure Züge im Voraus und könnt euer Vorgehen gemeinsam absprechen.)*

1. **Schritt – Verfolgungswurf:** [Überspringt diesen Schritt in der ersten Spielrunde, da eure Verfolgung jeweils 0 ist.] In diesem Schritt werft ihr – jeweils für euch selbst – so viele , wie der Markierungsstein auf der eigenen Verfolgungsleiste angibt. Für jedes , das du geworfen hast, ziehe 1 Gegner und **hänge** ihn **an**. *(Ziehe keine Gegner für .)* Falls du durch diesen Wurf mindestens 1 Gegner gezogen hast, setze deine Verfolgung auf 0 *(versetze den Markierungsstein auf das unterste Feld)*. Wenn du einen Gegner **anhängst**, lege ihn in den passenden Bereich links an deine Konsole *(siehe Gegner anhängen, Seite 12)*. *Auch wenn ihr diesen Schritt gleichzeitig durchführt, zieht ihr die Gegner stets in Reihenfolge beginnend beim Startmarker.*
2. **Schritt – Matrix befüllen:** Jetzt **befüllt** ihr gleichzeitig eure Matrix. Zieht dafür Datenchips aus euren Datenbeuteln – einen Chip nach dem anderen – und platziert sie auf den leeren hervorgehobenen Felder. Füllt eure Matrix zeilenweise von oben links nach unten rechts.
   Nur die leeren hervorgehobenen Felder werden **befüllt**! Ist dein Datenbeutel während des Ziehens leer, lege alle Datenchips von deinem Archiv in deinen Beutel zurück und fahre mit dem Befüllen fort.
3. **Schritt – Programmieren:** Schließlich bewegt ihr gleichzeitig die Datenchips auf eurer Matrix. Der Programmieren-Wert (PRO) auf deinem **aktiven** Körper gibt an, wie viele Züge du zur Verfügung hast *(wobei andere Spieleffekte wie Mods diesen Wert verändern können)*. Jeder Zug erlaubt dir, entweder 1 Datenchip um 1 Feld zu **verschieben** oder 2 benachbarte Datenchips miteinander zu **vertauschen**. Datenchips dürfen niemals diagonal **verschoben** oder **vertauscht** werden! Sobald du alle deine Züge verbraucht hast oder keine mehr verbrauchen möchtest, ist diese Phase für dich beendet. Das **Programmieren** dient hauptsächlich dazu, die Datenchips zu Mustern anzuordnen, um sie dann im Ausführen-Schritt für verschiedene Vorteile, das Erreichen von Zielen usw. **ausführen** zu können *(siehe Muster programmieren und ausführen, Seite 7)*.

UPGRADE

Ihr könnt jederzeit während der Planungsphase EP ( ) und Speicher ( ) **ausgeben**, um eure Charaktere zu entwickeln und den Bestand eurer Datenchips zu verändern. Siehe Seite 13 für mehr Informationen zum Upgraden.



Beispiel – Matrix befüllen: Diese Datenchips wurden nacheinander gezogen und platziert.

*Beispiel – Programmieren: Du nutzt deinen PRO 4 für 4 Züge: 3x **verschieben**, 1x **vertauschen**.*

AKTIONSPHASE (IN REIHENFOLGE)

In der Aktionsphase seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend beim Startmarker. Wer an der Reihe ist, führt die drei folgenden Schritte nacheinander durch, um sich auf dem Spielplan zu **bewegen**, zuvor angeordnete Muster **auszuführen** und Gegner zu bekämpfen, Ressourcen zu **erhalten** und vieles mehr.

1. **Schritt – Bewegen & Verfolgung:** Wähle einen Sektor innerhalb der Bewegungsreichweite deines **aktiven** Körpers *(BEW)* und **bewege** deine Figur auf diesen Sektor. Betrittst du einen verdeckten Sektor, musst du deine Bewegung beenden und den Sektor **aufdecken** *(siehe Bewegen & Sektoren aufdecken, Seite 11)*. Du darfst dich weder durch verdeckte Sektoren **bewegen** noch über leere Bereiche hinweg. Sobald du deine Bewegung beendest, musst du deine Verfolgung um den Betreten-Verfolgungswert *(lila)* deines aktuellen Sektors erhöhen.

   Du darfst wählen, dich nicht zu **bewegen**. Erhöhe in diesem Fall deine Verfolgung um den Bleiben-Verfolgungswert *(rot)*.

   Du darfst dich in jedem Schritt „Bewegen & Verfolgung" nur einmal **bewegen**.

   Sobald deine Verfolgung das oberste Feld erreicht, ziehe sofort 2 Gegner, hänge sie an *(siehe Gegner anhängen, Seite 12)* und setze deine Verfolgung auf 0!
2. **Schritt – Sektor-Effekt:** Du darfst den Effekt deines aktuellen Sektors *(das Feld mit deiner Figur)* abhandeln. Dieser Schritt ist immer optional.
3. **Schritt – Ausführen:** In diesem Schritt darfst du beliebig viele Muster **ausführen** und alle weiteren Effekte mit dem Zeitfenster „Ausführen" verwenden. **Führe** die Muster einzeln nacheinander **aus**. Du bestimmst die Reihenfolge. Sobald du ein Muster **ausführst**, **archiviere** alle darin verwendeten Datenchips *(lege sie auf dein Archiv)* und handle dann den Effekt ab.

Alle Datenchips, die du in diesem Schritt nicht **ausgeführt** hast, verbleiben auf deiner Matrix. So kannst du im Verlauf komplexere Muster erzeugen. Die einzige Ausnahme sind defekte Datenchips ( ) – **archiviere** alle defekten Datenchips am Ende dieses Schritts.

KAMPFPHASE (IN REIHENFOLGE)

In der Kampfphase kämpft ihr nacheinander gegen eure KI-Bots. Dabei werden so lange Treffer ausgeteilt, bis beide Seiten keine Aktionen mehr übrig haben. Wenn du an der Reihe bist, **wirfst** du Charakterwürfel (), die dir die nötigen Symbole für deine Kampfeffekte verschaffen, und Gegnerwürfel (), die bestimmen, wie viele Bots dich mit welchen Effekten angreifen. Du benutzt die Charakterwürfel nicht alle auf einmal. Stattdessen aktivierst du einen Kampfeffekt mit der notwendigen Menge und Art von Symbolen aus deinem Würfelergebnis. Danach greift dich einer deiner Gegner an, bevor du erneut die Möglichkeit hast, einen anderen Kampfeffekt zu aktivieren usw.

Wie die Aktionsphase führt ihr auch die drei Schritte der Kampfphase einzeln nacheinander durch, beginnend beim Startmarker. Wer keinen **angehängten** Gegner hat, muss die Kampfphase überspringen *(beachtet jedoch mögliche Sonderregeln des Szenarios)*. Während des Kampfes versuchen die Gegner, deine Integrität () auf 0 zu bringen, um dich **zurückzusetzen**. Du wiederum versuchst, die Integrität der Gegner () nacheinander auf 0 zu bringen, um sie zu **besiegen**. **Besiegte** Gegner gewähren dir wertvolle EP (), die du zum Upgraden deines Charakters verwenden kannst.

1. **Schritt – Angriffswurf:**
   a. Nimm so viele , wie es dem ANG-Wert deines **aktiven** Körpers entspricht. Dann nimm 2 *(1 Gegner-Zahlenwürfel und 1 Gegner-Symbolwürfel)*.
   b. Du darfst deine Energie () **ausgeben**, um 1 pro **ausgegebener** hinzunehmen.
   c. **Wirf** all diese Würfel gleichzeitig *(du darfst ausgeben, um deine neu zu werfen)* und fahre mit den folgenden zwei Schritten fort.
2. **Schritt – Anzahl aktiver Gegner festlegen:** Platziere den Gegner-Zahlenwürfel auf dem Gegner, der der **gewürfelten** Zahl entspricht. Beginne beim Hauptgegner und zähle hoch *(hast du bspw. eine 1 **geworfen**, platzierst du den Würfel auf dem Hauptgegner, bei einer 2 auf dem zweiten Gegner von rechts usw.)*. Ist die **geworfene** Zahl größer als die Anzahl deiner **angehängten** Gegner, platziere den Würfel auf dem Gegner ganz links. Hast du *(leere Seite)* **geworfen**, überspringe diesen Schritt.
3. **Schritt – Würfelergebnis auswerten:**
   a. Aktiviere die Kampfeffekte und Gegner, immer abwechselnd einen nach dem anderen *(erst 1 Kampfeffekt von dir, dann den aktiven Gegner, danach wieder 1 Kampfeffekt von dir, dann den nächsten aktiven Gegner usw.)*.
      I. **Kampfeffekt aktivieren**
         1. Wähle einen Kampfeffekt, den du aktivieren möchtest, lege die Würfel mit den angegebenen Symbolen darauf und handle den Effekt ab.
      II. **Gegner aktivieren**
         1. Prüfe, auf welchem Gegner der Gegner-Zahlenwürfel liegt. Das ist der aktive Gegner.
         2. Handle entweder den Basiseffekt oder den Spezialeffekt des aktiven Gegners ab – je nachdem, welches Symbol der **geworfene** Gegner-Symbolwürfel zeigt (/). Beachte, dass dir -Effekte immer **zufügen**, während unterschiedliche Auswirkungen haben.
         3. Nachdem du den Effekt des aktiven Gegners abgehandelt hast, versetze den Gegner-Zahlenwürfel um 1 Karte nach rechts Richtung Hauptgegner. Hast du gerade den Effekt deines Hauptgegners aktiviert, lege den Würfel stattdessen ab.
   b. Die Kampfphase endet für dich, sobald:
      I. du keinen Kampfeffekt mehr ausführen kannst *(oder willst)* und sich der Gegner-Zahlenwürfel auf keinem Gegner mehr befindet ODER
      II. deine auf 0 fällt. In diesem Fall wirst du **zurückgesetzt** *(siehe Seite 13)*.

Wichtige Hinweise:

- Wird ein Gegner **besiegt** oder abgelegt, bevor er seinen Effekt aktivieren kann, aktiviert er seinen Effekt gar nicht. Lag der Gegner-Zahlenwürfel auf diesem Gegner, versetze ihn um 1 Karte nach rechts. Lag er auf dem Hauptgegner, lege den Würfel stattdessen ab.
- Es ist nicht möglich, einem Gegner in der Kampfphase zu schaden, der an einen anderen Charakter **angehängt** ist, selbst wenn dieser sich im gleichen Sektor wie du befindet – außer ein Spieleffekt oder eine Sonderregel erlaubt das ausdrücklich.
- Denk immer daran, dass du **ausgeben** kannst, um **erlittene** zu verringern!

WÜRFEL, SYMBOLE UND KAMPFEFFEKTE

Kampfsymbole

: häufigstes Symbol auf Charakterwürfeln (); für einfache Kampfeffekte.

: weniger häufiges Symbol auf Charakterwürfeln (); für stärkere Kampfeffekte.

und : Symbole auf dem Gegner-Symbolwürfel (), die bestimmen, welcher Effekt von allen angreifenden Gegnern in der Kampfphase aktiviert wird.

Kampfeffekte

Kampfeffekte dienen dazu, gegnerischen KI-Bots Schaden **zuzufügen** oder verschiedene andere Effekte zu aktivieren. Jeder Kampfeffekt besteht aus zwei Teilen *(siehe Abbildung unten)*:

1) Die genaue Anzahl und Art der Symbole, um diesen Kampfeffekt zu aktivieren.

2) Der eigentliche Effekt bei Aktivierung.

Um einen Kampfeffekt zu aktivieren, musst du die angegebene Anzahl **geworfener** Würfel mit den passenden Symbolen zuweisen. Du darfst jeden Kampfeffekt nur einmal pro Kampfphase aktivieren und jeden Würfel nur einmal zuweisen. Die einzige Ausnahme sind Kampfeffekte mit dem - oder -Symbol. Diese Kampfeffekte darfst du mehrfach in der gleichen Kampfphase aktivieren und jedes Mal beliebig viele passende Würfel zuweisen.

Jeglicher eines Kampfeffekts wird immer deinem Hauptgegner **zugefügt**. Falls du deinen Hauptgegner **besiegst**, ist jeglicher überzähliger verloren, selbst wenn du noch weitere **angehängte** Gegner hast *(siehe Schaden zufügen & Gegner besiegen, Seite 12)*.

– Für diesen Kampfeffekt musst du 2 deiner **geworfenen** mit -Symbol zuweisen, um deinem Hauptgegner 5 **zuzufügen**.

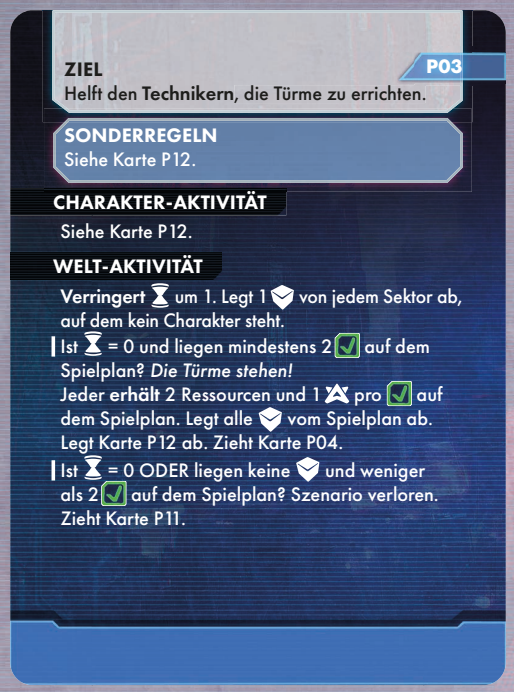
– Diesem Kampfeffekt darfst du beliebig viele deiner **geworfenen** mit -Symbol zuweisen, um deinem Hauptgegner 1 für jeden zugewiesenen **zuzufügen**. Kann mehrfach in der gleichen Kampfphase aktiviert werden.

Gegnerwürfel

Es gibt zwei Arten von Gegnerwürfeln:

- Der **Gegner-Zahlenwürfel** gibt an, wie viele **angehängte** Gegner dich angreifen *(nur bei greift dich kein Gegner an)*.
- Der **Gegner-Symbolwürfel** legt fest, welcher Effekt (*oder*) von deinen Gegnern in dieser Kampfphase abgehandelt wird.

SZENARIOPHASE (ALLE GLEICHZEITIG)


ZIEL
P03
Helft den Technikern, die Türme zu errichten.
SONDERREGELN
Siehe Karte P12.
CHARAKTER-AKTIVITÄT
Siehe Karte P12.
WELT-AKTIVITÄT
Verringert ⧗ um 1. Legt 1 ⬢ von jedem Sektor ab, auf dem kein Charakter steht.
Ist ⧗ = 0 und liegen mindestens 2 ☑ auf dem Spielplan? Die Türme stehen!
Jeder erhält 2 Ressourcen und 1 ⮝ pro ☑ auf dem Spielplan. Legt alle ⬢ vom Spielplan ab. Legt Karte P12 ab. Zieht Karte P04.
Ist ⧗ = 0 ODER liegen keine ⬢ und weniger als 2 ☑ auf dem Spielplan? Szenario verloren. Zieht Karte P11.

Szenariokarte

1. **Schritt – Charakter-Aktivität:** In diesem Schritt könnt ihr alle dazu beitragen, das auf der **aktiven** Szenariokarte beschriebene Ziel zu erreichen, indem ihr die im Abschnitt „Charakter-Aktivität" angegebenen Handlungen ausführt. Das kann alles sein, die Durchführung einer Probe, das **Archivieren** von Datenchips, dass ihr euch alle zum gleichen Sektor begebt oder einen Boss **besiegt**. Falls es auf der **aktiven** Szenariokarte keinen Abschnitt „Charakter-Aktivität" gibt, überspringt diesen Schritt *(überprüft vorher jedoch, ob der Szenariobogen Regeln für den Schritt „Charakter-Aktivität" enthält).*
2. **Schritt – Welt-Aktivität:** In diesem Schritt führt ihr den Abschnitt „Welt-Aktivität" der **aktiven** Szenariokarte aus. Die Welt-Aktivität bildet den Verlauf der Zeit ab oder wie das Spiel auf eure Handlungen reagiert. Dieser Schritt kann etwas knifflig sein, weil ggf. nicht der gesamte Abschnitt ausgeführt wird. Daher müsst ihr die Anweisungen sehr gründlich lesen!

   In der Welt-Aktivität wird meistens die ⧗ **verringert** (⬢ *auf der Zeitleiste nach links)*, weil die meisten Szenarien in *Tamashii* ein Zeitlimit haben. Das Spiel fragt normalerweise ab, ob die Bedingungen für das Erreichen des aktuellen Ziels erfüllt sind. Falls nicht, fragt es ab, ob die Bedingungen für das Scheitern des aktuellen Ziels erfüllt sind. Dies ist jedoch nicht immer der Fall, da der Abschnitt „Welt-Aktivität" auf jeder der vielen Szenariokarten in *Tamashii* anders ist – lest ihn daher mit besonderer Sorgfalt.

   Die Grundregeln für die Welt-Aktivität sind:

   I. Lest und handelt alle Einträge von oben nach unten ab.

   II. Der erste Eintrag des Abschnitts „Welt-Aktivität" beginnt meistens mit einem ‚|'-Zeichen, gefolgt von einer Frage. Prüft, ob die in der Frage formulierte Bedingung erfüllt ist.

      1. Ja? Handelt alle Anweisungen dieses Eintrags ab.
      2. Nein? Geht direkt zum nächsten Eintrag mit ‚|' und prüft dessen Frage. Falls es keinen anderen Eintrag mit ‚|' mehr gibt, geht stattdessen zum ‚SONST'-Eintrag. Beachtet, dass es bei ‚SONST' ebenfalls Fragen geben kann, die ihr prüfen müsst.

   III. Falls eine auszuführende Anweisung besagt, eine neue Szenariokarte zu ziehen, unterbrecht den Schritt „Welt-Aktivität", legt die **aktive** Szenariokarte mit allen Markern darauf ab und zieht die neue Karte *(manche Karten werden bei Erfüllung des Ziels nicht abgelegt, lest daher aufmerksam).* Lest sie vor, handelt den Abschnitt „Sofort ausführen:" ab und legt sie dann auf das Feld „Szenariokarte" der Zeitleiste. Das ist eure neue **aktive** Szenariokarte.
3. **Schritt – Startmarker weitergeben:** Wer den Startmarker hat, gibt ihn nach links weiter. Dann beginnt die nächste Runde mit einer weiteren Planungsphase.

KAMPFBEISPIEL

1. **Ausgangslage:**
   1a. Du hast den Soldaten-Körper, die Zerstörungscode-Mod, 5 ♥, 2 ✊, 2 ϟ und 2 ⛨.
   1b. Du hast 3 **angehängte** Gegner. Auf deinem Hauptgegner liegen bereits 4 Schadensmarker, seine Integrität ⬢ beträgt also noch 6.
2. **Angriffswurf:**
   2a. Du hast 2 Energie **ausgegeben**, um deinem Wurf 2 ◆ hinzuzufügen, sodass du insgesamt 5 Würfel hast *(3 ANG deines Soldaten-Körpers und die 2 Energie).*
   2b. Dann wirfst du all diese Würfel zusammen mit den 2 Gegnerwürfeln:
      I. Du hast 1 ■, 2 ◆ und 2 ⮝ **geworfen**. Du würdest deine ◆ gerne **neu werfen**, hast aber keinen ⟲ zum **Ausgeben**.
      II. Das Ergebnis der Gegnerwürfel bedeutet, dass dich alle 3 Gegner mit ihrem ⮝ -Effekt angreifen werden.

3. **Anzahl aktiver Gegner festlegen:** Du platzierst den Gegner-Zahlenwürfel auf der dritten Gegnerkarte, von deinem Hauptgegner aus gezählt.
4. **Würfelergebnis auswerten:** Du aktivierst deinen ersten Kampfeffekt – den mit einem einzelnen ⮝ auf deinem Soldaten-Körper. Der Effekt **fügt** deinem Hauptgegner 3 Schaden **zu**.

5. **Nun musst du den ersten Gegner aktivieren:**
   - 5a. Der Scan-Bot fügt dir 3 zu.
   - 5b. Du **gibst** alle deine 2 Schilde **aus** und **verlierst** 1 .
   - 5c. Dann versetzt du den Gegner-Zahlenwürfel auf die nächste Gegnerkarte – den Greifer.
6. **Dein zweiter Kampfeffekt:**
   - 6a. Als zweiten Kampfeffekt aktivierst du den deiner Zerstörungscode-Mod, wofür du ein einzelnes -Symbol benötigst.
   - 6b. Da der Flammenrover nur 3 übrig hat, ist er *(durch den Zerstörungscode)* besiegt. Daher greift er in dieser Kampfphase nicht mehr an. Der Greifer ist nun dein Hauptgegner.
   - 6c. Du erhältst 1 und 1 Ressource durch die Spezialfähigkeit deines Soldaten-Körpers. Du entscheidest dich für 1 . Du kannst diesen Neuwurf jedoch nicht mehr in dieser Kampfphase einsetzen, weil der Angriffswurf-Schritt bereits vorbei ist.

7. **Aktivierung des zweiten Gegners:**
   - 7a. Nun **erleidest** du 2 durch den Effekt des Greifers. Der andere Teil seines Effekts, „Der Hauptgegner **heilt** 1 “, hat keine Auswirkung, weil der Hauptgegner *(der Greifer selbst)* bei voller ist.
   - 7b. Der Gegner-Zahlenwürfel wird vom Hauptgegner abgelegt. Das bedeutet, dass in deiner Kampfphase kein weiterer Gegner aktiviert wird.
8. Nun darfst du alle deine übrigen Würfel verwenden. Zuerst aktivierst du den Kampfeffekt von deinem Körper mit einem einzelnen und **fügst** deinem Hauptgegner 2 **zu**.

9. Zuletzt nutzt du deinen -Effekt, für den du so viele -Symbole verwenden kannst, wie du möchtest. Du hast nur noch 1 übrig, also verwendest du ihn, um deinem Hauptgegner 1 **zuzufügen**.
10. Damit endet deine Kampfphase, weil keine Effekte und Gegner mehr aktiviert werden können. Die nächste Person im Uhrzeigersinn führt nun ihre Kampfphase durch.

SZENARIEN

SZENARIOBÖGEN

Jede Partie von *Tamashii* findet im Rahmen eines Szenarios statt. Die Szenariobögen beschreiben den Hintergrund und geben eine kurze Einleitung in die Geschichte. Außerdem zeigen sie, wie das Szenario vorbereitet wird, und enthalten alle Sonderregeln, die nur für das jeweilige Szenario gelten.

SONDERREGELN
7
Defekte Daten
• Falls der Vorrat leer ist, wenn ein defekter Datenchip erhalten werden soll:
– Szenario verloren. Zieht Karte E11.
Ascend-Marker
stellen den Einfluss von Ascend in einem Sektor dar – maximal 1 pro Sektor. Bodenradare kommen auf Sektoren mit ins Spiel. Diese Marker können gemäß der hier beschriebenen Regeln abgelegt werden.
Ausbreitung
Sollt ihr Ausbreitung X abhandeln, folgt diesen Schritten:
• Der Start-Charakter wirft X (bspw. 2 Würfel bei „Ausbreitung" im Spiel zu zweit).
• Platziert für jeden geworfenen Würfel 1 auf dem Quell-Sektor mit dem entsprechenden
• Sollt ihr einen auf einem Quell-Sektor platzieren, auf dem sich bereits einer befindet, platziert ihn stattdessen auf dem nächstgelegenen Sektor der gleichen Zone ohne . Ist der einzig mögliche Sektor der Unterschlupf, platziert den auf dem Szenariobogen.
• Einige Sektoren gehören zu 2 Zonen, andere zu allen 3 Zonen.
• Sobald sich 3 oder mehr auf dem Szenariobogen befinden: Szenario verloren. Zieht Karte E11.
ZONE 1
ZONE 2
ZONE 3
Die rot hervorgehobenen Sektoren gelten als Quell-Sektoren.
CHARAKTER-AKTIVITÄT
Bodenradar entfernen: Du kannst 1 Datenchip von deiner Matrix archivieren, um 1 von deinem aktuellen Sektor abzulegen. Dafür erhältst du 1 und erhöhst um 1.
Befinden sich mehrere Charaktere im gleichen Sektor, beginnt der Start-Charakter.
GEOJAGD
1
Verschwundene Server der Menschen, Gerüchte über aufgestellte Scanner in umliegenden Gegenden – und Ascends erhöhte Ak beschleißt, die Sucher im Antworten zu bitten. Ame, euer dortiger Kontak reut über euren Anruf; kann euch aber verstehen und gibt e berblick.
2
Ascend konzentriert sich seit Kurzem auf unters ssche Sonder der Menschen: An zahlreichen Stellen in der Stadt wurden fortschrittliche Bodenradare (BR) entdeckt. Viele Leute verlassen aus Angst ihre Häuser, doch nicht alle konnten unbeschadet entkommen.
3
me sind die Sucher in Sicherheit, da sie die Radare abblocken können, orms jedoch … Sie brauchen Hilfe und schicken Kuriere und Bitten üb rte Netzwerke. Damit riskier von Ascend entdeckt zu w einschreiten. Rettet die Leute ein paar Chips und knüpft Kon
4
5
Schwierigkeit: mittel
Dauer: mittel
VORBEREITUNG
6
Spielplan:
• Aufgedeckt: Unterschlupf (1), Basis der Sucher (5), Basis der Norms (6)
• Verdeckt: 10 zufällige Sektoren
• Die rot hervorgehobenen Sektoren gelten als „Quell-Sektoren". Das wird später im Szenario wichtig.
• Platziert 1 zufälligen Erkundungsmarker auf jedem verdeckten Sektor.
ZONE 1
ZONE 2
ZONE 3
Gegnerstapel:
• 2x Gegnerkarten Stufe 1
• 3x Gegnerkarten Stufe 2
• alle Gegnerkarten Stufe 3
„Defekte Daten"-Vorrat:
4x
Fraktions-Mods:
• Mod-Stapel der Sucher
• Mod-Stapel der Norms (falls Karte EF1 freigeschaltet ist, sucht sie heraus und legt sie beiseite).
Charaktere:
Stellt alle Charaktere auf den Unterschlupf (1).
Szenariokarten:
Verwendet die mit „E" gekennzeichneten Karten. Zieht Karte E01.

Szenariobogen

1. **Titel**
2. **Einleitung:** Die einleitende Geschichte des Szenarios.
3. **Schwierigkeit:** Jedes Szenario hat eine Schwierigkeit von leicht über mittel bis schwer.
4. **Dauer:** Manche Szenarien dauern länger als andere, weil sie komplexer sind oder eine umfangreichere Geschichte haben. Die Dauer kann kurz, mittel oder lang sein.
5. **Symbol für Komplexität:** Szenarien, die mit diesem Ausrufezeichen gekennzeichnet sind, haben mehr Sonderregeln und eigenen sich daher nicht für den Einstieg.
6. **Spielvorbereitung:** Siehe Seite 5 für Details zur Vorbereitung eines Szenarios.
7. **Sonderregeln:** Hier sind alle einzigartigen Regeln aufgeführt, die während dieses Szenarios gelten.

SZENARIOKARTEN UND -FORTSCHRITT

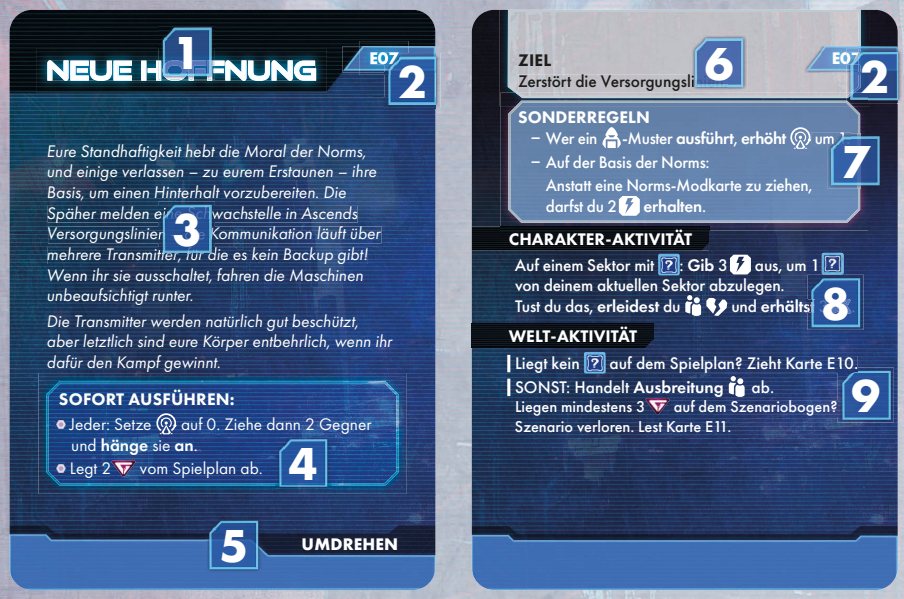
Die Handlung jedes Szenarios wird durch Szenariostapel gesteuert, die aus mehreren verschiedenen Szenariokarten bestehen. Jeder Szenariobogen gibt an, welcher Stapel für ein Szenario zu verwenden ist.

Szenariokarten

Es gibt zwei Arten von Szenariokarten: Handlungs-Szenariokarten und Spezial-Szenariokarten.

Handlungs-Szenariokarten sind das Herzstück jedes Szenarios. Sie steuern die Geschichte, erklären die Hauptmechanismen, reagieren auf eure Entscheidungen, geben Ziele vor usw. Sie werden als **aktive** Szenariokarten verwendet und dann auf das Feld „Szenariokarte" der Zeitleiste gelegt. Es kann immer nur 1 **aktive** Handlungs-Szenariokarte zur gleichen Zeit im Spiel sein.

Handlungs-Szenariokarten sehen immer gleich aus – sie haben eine Story-Seite mit der Geschichte und dem „Sofort ausführen"-Abschnitt und eine Anweisungs-Seite, die durch das Szenario führt.


NEUE HOFFNUNG
1
E07
2
Eure Standhaftigkeit hebt die Moral der Norms, und einige verlassen – zu eurem Erstaunen – ihre Basis, um einen Hinterhalt vorzubereiten. Die Späher melden ei wachstelle in Ascends Versorgungslinie Kommunikation läuft über mehrere Transmitter, für die es kein Backup gibt! Wenn ihr sie ausschaltet, fahren die Maschinen unbeaufsichtigt runter.
3
Die Transmitter werden natürlich gut beschützt, aber letztlich sind eure Körper entbehrlich, wenn ihr dafür den Kampf gewinnt.
SOFORT AUSFÜHREN:
• Jeder: Setze auf 0. Ziehe dann 2 Gegner und hänge sie an.
• Legt 2 vom Spielplan ab.
4
5
UMDREHEN
ZIEL
Zerstört die Versorgungsli
6
E07
2
SONDERREGELN
– Wer ein -Muster ausführt, erhöht um 1.
– Auf der Basis der Norms:
Anstatt eine Norms-Modkarte zu ziehen, darfst du 2 erhalten.
7
CHARAKTER-AKTIVITÄT
Auf einem Sektor mit : Gib 3 aus, um 1 von deinem aktuellen Sektor abzulegen.
Tust du das, erleidest du und erhältst
8
WELT-AKTIVITÄT
Liegt kein auf dem Spielplan? Zieht Karte E10.
SONST: Handelt Ausbreitung ab.
Liegen mindestens 3 auf dem Szenariobogen? Szenario verloren. Lest Karte E11.
9

Beispiel einer Handlungs-Szenariokarte (links: Story-Seite, rechts: Anweisungs-Seite)

Story-Seite *(links)*:

1. **Titel**
2. **Kennung:** Jede Szenariokarte hat eine einzigartige Kennung, auf die andere Szenariokarten verweisen, um das Szenario voranzutreiben.
3. **Handlung:** Jede Szenariokarte führt die Handlung fort. Eure Entscheidungen können die Handlung beeinflussen.
4. **„Sofort ausführen":** Manche Szenariokarten lösen sofort Effekte aus, wenn sie gezogen werden.
5. **Umdreh-Anweisung:** Nachdem ihr die Story-Seite gelesen und abgehandelt habt, dreht die Szenariokarte um und legt sie auf das Feld „Szenariokarte" der Zeitleiste.

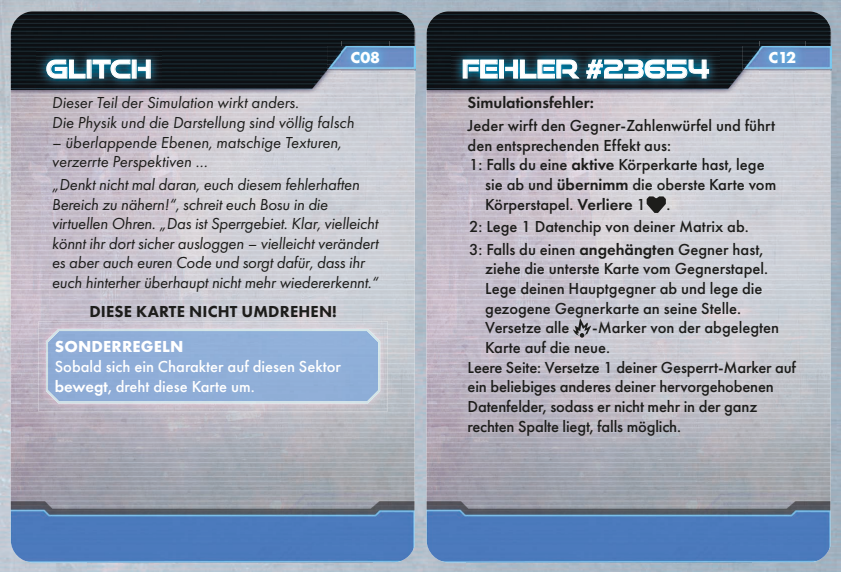
Anweisungs-Seite *(rechts)*:

6. **Ziel:** Die Erläuterung eures aktuellen Ziels.
7. **Sonderregeln:** Bei den auf der Karte beschriebenen Ereignissen gelten diese zusätzlichen Regeln. Dort können auch einzigartige Muster oder Effekte stehen, die verfügbar sind, solange die Karte im Spiel ist.
8. **Charakter-Aktivität:** Eure möglichen Aktionen während des Schritts „Charakter-Aktivität".
9. **Welt-Aktivität:** Mit diesen Anweisungen schreitet das Szenario voran.

Hinweis: Nicht jede Szenariokarte verfügt über alle diese aufgezählten Abschnitte!

Spezial-Szenariokarten sind etwas anders. Insbesondere, weil sie keinen einheitlichen Aufbau haben. Sie können ganz unterschiedlich aussehen, von Tabellen mit besonderen Aktionen von Bossen bis hin zu speziellen Gegnerkarten, die nur in diesem bestimmten Szenario vorkommen. Normalerweise sind sie den Handlungs-Szenariokarten jedoch recht ähnlich, mit einigen Ausnahmen wie den folgenden:

1. Sie haben einen hellen Hintergrund.
2. Sie haben zwar häufig die gleichen Abschnitte wie Handlungs-Szenariokarten, sehen aber anders aus.
3. Es kann mehr als 1 **aktive** Spezial-Szenariokarte zur gleichen Zeit im Spiel sein.


GLITCH
C08
Dieser Teil der Simulation wirkt anders.
Die Physik und die Darstellung sind völlig falsch – überlappende Ebenen, matschige Texturen, verzerrte Perspektiven ...
„Denkt nicht mal daran, euch diesem fehlerhaften Bereich zu nähern!", schreit euch Bosu in die virtuellen Ohren. „Das ist Sperrgebiet. Klar, vielleicht könnt ihr dort sicher ausloggen – vielleicht verändert es aber auch euren Code und sorgt dafür, dass ihr euch hinterher überhaupt nicht mehr wiedererkennt."
DIESE KARTE NICHT UMDREHEN!
SONDERREGELN
Sobald sich ein Charakter auf diesen Sektor bewegt, dreht diese Karte um.
FEHLER #23654
C12
Simulationsfehler:
Jeder wirft den Gegner-Zahlenwürfel und führt den entsprechenden Effekt aus:
1: Falls du eine aktive Körperkarte hast, lege sie ab und übernimm die oberste Karte vom Körperstapel. Verliere 1 ♥.
2: Lege 1 Datenchip von deiner Matrix ab.
3: Falls du einen angehängten Gegner hast, ziehe die unterste Karte vom Gegnerstapel. Lege deinen Hauptgegner ab und lege die gezogene Gegnerkarte an seine Stelle. Versetze alle -Marker von der abgelegten Karte auf die neue.
Leere Seite: Versetze 1 deiner Gesperrt-Marker auf ein beliebiges anderes deiner hervorgehobenen Datenfelder, sodass er nicht mehr in der ganz rechten Spalte liegt, falls möglich.

Das sind zwei beispielhafte Spezial-Szenariokarten. Karte C08 wird in einen Sektor gelegt und abgehandelt, sobald jemand diesen Sektor betritt. Im Gegensatz dazu wird Karte C12 neben die Zeitleiste gelegt und dient als Übersicht für die Sonderregel „Simulationsfehler".

Szenariokarten ziehen: Wenn ihr eine Szenariokarte ziehen sollt, sucht sie anhand ihrer einzigartigen Kennung heraus. Lest bei einer Handlungs-Szenariokarte immer zuerst die Story-Seite. Beachtet den ggf. vorhandenen „Sofort ausführen"-Abschnitt. Nachdem ihr diese sofortigen Effekte abgehandelt habt, erfolgt die Anweisung, die Karte umzudrehen *(auf ihre Anweisungs-Seite)*. Legt dann die vorherige Szenariokarte zusammen mit allen Markern auf ihr von der Zeitleiste ab *(in manchen Szenarien kann es Ausnahmen von dieser Regel geben)*.

Im Fall einer Spezial-Szenariokarte solltet ihr sie euch sorgfältig durchlesen und sie dann zum Nachlesen gut sichtbar auslegen. Da es viele verschiedene Szenarien und Geschichten gibt, sind einige Spezial-Szenariokarten ziemlich einzigartig und können Elemente enthalten, die ganz anders sind als hier beschrieben – es gibt jedoch immer entsprechende Anweisungen, wie mit ihnen umzugehen ist.

Ziel: Das ist euer Ziel.

Sonderregeln: Hier sind alle Effekte beschrieben, die die Regeln des Spiels verändern. Diese Regeln sind so lange in Kraft, wie die entsprechende Szenariokarte **aktiv** ist. Sie haben immer Vorrang vor den Regeln in diesem Regelheft! Sonderregeln können bestimmte Aktionen ermöglichen, die notwendig sind, um im Szenario voranzuschreiten. Beachtet, dass die Szenariobögen ebenfalls Sonderregeln enthalten, die jedoch über die gesamte Parte hinweg gelten.

Charakter-Aktivität: Die meisten Voraussetzungen, die ihr erfüllen müsst, um das Ziel der Szenariokarte zu erreichen, sind entweder hier oder im Abschnitt „Sonderregeln" aufgeführt. Manchmal handelt es sich um eine Probe oder eine Spezialaktion, die zu bestimmten Zeitpunkten verfügbar ist, oder ihr müsst gemeinsam einen Sektor erreichen usw.

Welt-Aktivität: In diesem Schritt fragt euch das Spiel, ob ihr das Ziel erfüllt und noch Zeit übrig habt. Einige Szenarien sind zeitlich begrenzt, lasst euch daher nicht zu viel Zeit – in der Regel verringert sich mit jeder Runde die auf der Zeitleiste. Nachdem ihr das Ziel erfüllt habt, werdet ihr vielleicht eine schwierige Entscheidung über den Fortgang der Geschichte treffen müssen *(zum Beispiel ob ihr euch verstecken oder in den Kampf stürzen wollt)*. Beachtet, dass ihr nicht jedes Szenario verliert, wenn ihr ein Ziel nicht erreicht. Manchmal bekommt ihr dann nur keine Belohnung oder das Szenario wird dadurch schwieriger.

Wichtige Symbole (auf Szenariokarten)

Personenzahl: Dieses Symbol dient meistens als Multiplikator, um die Schwierigkeit an eure Personenzahl anzupassen. Wann immer dieses Symbol vorkommt, ersetzt es einfach mit der Anzahl an Personen, die an der aktuellen Partie teilnehmen. *(Beispiel: Wenn das Spiel euch anweist, 2 x zu nehmen, würdet ihr in einer Partie zu dritt 6 nehmen.)*

Ascend-Marker: Einige Szenarien verwenden Ascend-Marker *(hauptsächlich, um den steigenden Druck auf euch anzuzeigen)*. Sie können auch verwendet werden, um spezielle Orte auf dem Spielplan zu markieren, wo die feindliche KI Ascend ihre Kräfte zusammenzieht oder wo ihr ein Ziel erfüllen könnt. Immer wenn ihr diese Marker verwenden sollt, ist ihr Zweck auf dem Szenariobogen oder einer Szenariokarte erläutert.

Erfolgsmarker: Wenn ihr alle Bedingungen *(oder bestimmte Teile davon)* erfüllt, die für den Fortschritt eurer aktiven Szenariokarte erforderlich sind, verseht ihr sie mit einem Erfolgsmarker. Habt ihr zu Beginn des Schritts „Welt-Aktivität" die erforderliche Anzahl Erfolgsmarker, schreitet ihr gemäß der jeweiligen Szenariokarte voran, was euch häufig einen Bonus einbringt und zum nächsten Teil der Geschichte *(und zur nächsten Szenariokarte)* führt. Beachtet jedoch, dass diese Marker auch für verschiedene andere Zwecke im Spiel verwendet werden können.

Markierungssteine werden in *Tamashii* verwendet, um eine Vielzahl von Dingen zu markieren. Manchmal werden sie auf Karten gesetzt, manchmal auf dem Spielplan benötigt. Platziert sie, wann und wo immer das Spiel euch dazu anweist.

(verdeckt) *(offen)* **Würfelplättchen** werden oft in Szenarien verwendet, um Dinge per Zufall zu bestimmen. Ihr Anwendungszweck ist immer auf dem Szenariobogen oder einer Szenariokarte beschrieben, so wie alle zugehörigen Regeln. Weist euch ein Szenario an, einen „Satz" an Würfelplättchen ( ) zu nehmen, nehmt 3 verschiedene *(1 Plättchen jeder Art)*. Andernfalls zieht ihr sie zufällig. Manchmal werden sie verdeckt platziert, sodass ihr zunächst nicht wisst, was sich darunter verbirgt. Würfelplättchen, die offen platziert werden, gelten als **aufgedeckt**.

Zeit: Dieses Symbol steht für das aktuelle Feld des auf der Zeitleiste. In *Tamashii* haben viele Ziele ein Zeitlimit, und dieses Symbol wird verwendet, um ein Zeitlimit für ein aktuelles Ziel zu setzen, die Anzahl der verfügbaren Runden am Ende einer Runde zu verringern oder um zu überprüfen, ob auf der Zeitleiste ein Feld erreicht hat, auf dem etwas Wichtiges passiert *(wie dass Feld 0 auf der Zeitleiste erreicht, wodurch ihr euer Ziel nicht erreicht habt und vielleicht das Spiel verliert)*. Manchmal weist euch eine Szenariokarte im „Sofort ausführen"-Abschnitt an, auf 0 zu setzen. In diesem Fall gelten während dieser speziellen Mission andere Bedingungen für den Erfolg oder Misserfolg als die Zeit.

PROBEN

Proben werden häufig als Mechanismus für den Szenariofortschritt verwendet. Einige Ziele verlangen, eine Probe durchzuführen. Es gibt zwei Arten von Proben: individuelle Proben *(schlicht „Proben" genannt)* und Gruppenproben.

Jede Anweisung zu einer Probe besteht aus zwei wichtigen Informationen: die Art von Datenchips, die verwendet wird, und die Anzahl der Erfolge, die erzielt werden muss, um die Probe zu bestehen.

Um eine Probe durchzuführen, **archiviere** *(von deiner Matrix auf dein Archiv)* beliebig viele Datenchips der Art, die für die Probe benötigt werden. **Wirf** dann so viele Würfel, wie du Datenchips **archiviert** hast. Jedes **geworfene** -Symbol entspricht 1 Erfolg, jedes **geworfene** 2 Erfolgen. Um eine Probe zu bestehen, benötigst du so viele Erfolge, wie die Zahl in der Klammer einer Probe angibt.

*Beispiel: (3) bedeutet, dass du rote Datenchips **archivieren** musst, um 1 pro **archiviertem** Datenchip zu **werfen**. Erzielst du mindestens 3 Erfolge, hast du die Probe bestanden.*

Bei einer Gruppenprobe dürft ihr alle jeweils Datenchips von der eigenen Matrix **archivieren**, um zum Bestehen der Probe beizutragen. Es beginnt, wer die Probe initiiert hat, die anderen folgen im Uhrzeigersinn *(sonst beim Startmarker beginnen)*. Es muss jedoch nur 1 Charakter die Probe initiieren *(und sich im angegebenen Sektor befinden, falls das eine Voraussetzung ist)*. Dann **werft** ihr reihum eure „eigenen" Würfel, um zur Probe beizutragen.

*Beispiel: In einer Partie zu zweit bekommt ihr die Anweisung „Führt eine -Gruppenprobe (3 x) durch." Ihr müsst gemeinsam 6 Erfolge erzielen, um die Probe zu bestehen. Du **archivierst** 3 (denn dein ist), und deine Mitspielerin **archiviert** 2 (ihr ist). Daher **wirfst** du 3 und sie **wirft** 2. Ihr dürft eure **ausgeben**, aber nur um eigene Würfel **neu zu werfen**.*

WICHTIG: Das Durchführen einer Probe *(sowie die Teilnahme an einer Gruppenprobe)* ist **immer optional**.

Im Solo-Modus *(siehe Seite 21)* werden Gruppenproben wie individuelle Proben behandelt.

SPIELENDE & FORTSCHRITTSBLATT

Jedes Szenario endet, sobald ihr entweder eine „Gewonnen!"- oder eine „Szenario verloren"-Karte zieht. Nachdem ihr eine solche Karte gezogen habt, handelt ihre Anweisungen ab. Normalerweise werden dadurch neue Komponenten freigeschaltet. Nehmt in diesem Fall die aufgeführten Komponenten aus dem Gesperrt-Vorrat der Spielschachtel und räumt sie in den Freigeschaltet-Vorrat. Von nun an können diese zusätzlichen freigeschalteten Komponenten in zukünftigen Partien auftauchen.

Manchmal kann es umgekehrt sein und eine solche Karte weist euch an, etwas aus dem Freigeschaltet-Vorrat in den Gesperrt-Vorrat zu räumen.

Falls ihr gewonnen habt, hakt das Kästchen mit der Kennung der Gewonnen-Karte auf dem Fortschrittsblatt ab. Dieses Blatt dient als Übersicht und hilft euch nachzuhalten, welche Szenarien ihr bereits gewonnen habt. Beachtet, dass die meisten Szenarien mehrere Enden haben und die freigeschalteten Komponenten oft unterschiedlich sind – je nachdem, welchen Handlungsstrang ihr abschließt. Daher gibt es auf dem Fortschrittsblatt hinter jedem Szenario mehrere Kästchen.

Falls ihr euer Fortschrittsblatt benutzt habt, aber noch einmal von vorne anfangen möchtet, könnt ihr das Fortschrittsblatt zum Ausdrucken von unserer Website herunterladen: **http://awakenrealms.com/** .

BOSSBOGEN

In einigen Szenarien besteht die Möglichkeit, dass ihr auf mächtige Wesen, die sogenannten Bosse, trefft. Diese besonderen Gegner haben eigene Regeln *(die auf ihrem Bossbogen stehen)* und spezielle Aufsteller bzw. Miniaturen, die sie in der Spielwelt repräsentieren.

SHINIGAMI
1
VORBEREITUNG:
Nehmt die Karten Sx17 und Sx18 und legt sie in zufälliger Reihenfolge aufeinander. Das ist der Boss-Angriffsstapel. Legt ihn neben den Bossbogen.
Dreht diesen Bogen um und platziert 1 auf dem Feld der -Leiste, das eurer Personenzahl entspricht, und 1 auf Feld 6 der Panzerungsleiste.
2
SHINIGAMI
1
3
SONDERREGELN:
Charaktere auf demselben Sektor wie Shinigami dürfen in der Kampfphase zufügen und im Ausführen-Schritt Hack- und Mod-Muster ausführen, als wäre Shinigami ihr Hauptgegner.
Immer wenn Shinigami von einem Charakter (aus einer beliebigen Quelle) zugefügt wird, prüft seine Panzerung:
– Ist der zugefügte mindestens so hoch wie die aktuelle Panzerungsstufe, verringert um 1 und setzt die Panzerung auf 6 zurück.
– Andernfalls (kleiner als Panzerung) verringert die Panzerung um 1.
Shinigami ist besiegt, sobald seine auf 0 sinkt.
BOSS-AKTIVITÄT:
4
Werft beide und handelt Effekte der obersten Karte des Boss-Angriffsstapels ab. Ignoriert die Tabelle bei .
Dreht die abgehandelte Karte um und legt sie unter den Boss-Angriffsstapel.
START
PANZERUNG
6 5 4 3 2 1 0
BEW
1
5
Lege 1 von einem Sektor deiner Wahl ab (außer von dem mit Shinigami).
Füge Shinigami 2 zu. Du darfst ein -Muster archivieren, um 2 zusätzliche zuzufügen.
6
13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
4 3 2 1

Bossbogen

1. **Name**
2. **Spielvorbereitung:** Führt diese Anweisungen aus, wenn euch das Spiel auffordert, einen Bossbogen zu nehmen.
3. **Boss-Sonderregeln:** Jeder Boss ist einzigartig und funktioniert anders. In diesem Abschnitt steht beschrieben, wie der Boss funktioniert und **besiegt** werden kann.
4. **Boss-Aktivität:** Aktionen des Bosses in einer bestimmten Phase oder einem bestimmten Schritt.
5. **Hack-Muster ( ):** Auf jedem Bossbogen ist beschrieben, was die verschiedenen Muster bewirken, die auf ihm angegeben sind.
6. **Integrität:** Jeder Boss wird auf unterschiedliche Art und Weise **besiegt**.

Beachtet, dass jeder Boss mit seinem zugehörigen Bogen einzigartig ist, sodass die verschiedenen Angaben unterschiedlich dargestellt sein können.

WEITERE SPIELMODI

SOLO-MODUS

Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie üblich vor, mit den folgenden Änderungen:

- **Schritt 3c:** Entferne bei der Auswahl deiner Start-Mods die Karte mit „Koop“ auf der Rückseite aus dem Spiel und nimm stattdessen die „Solo/PvP“-Karte.
- **Schritt 11:** Wenn du deine Figur auf den Start-Sektor stellst, stelle 1 weitere Wandler/Wandlerin-Figur auf denselben Sektor *(Aufsteller: mit schwarzem Standfuß; Miniatur: ohne Kunststoffring)*. Dies ist die Figur des Bots namens J.O.R.D.A.N.
- **Neuer Schritt:** Nimm die Bot-Karte von J.O.R.D.A.N. und lege sie in die Nähe deiner Konsole. Platziere 1 auf jedes Batterie-Feld *(insgesamt 5)*.

Regeln des Solo-Modus

- : Dieses Symbol steht unverändert für die Personenzahl, im Solo-Modus liest du sie daher als „1“.
- Gruppenproben: Behandle jede Gruppenprobe wie eine individuelle Probe.
- Du bist immer der Start-Charakter.

Regeln für J.O.R.D.A.N.

- J.O.R.D.A.N. ist ein Bot. Er wird für die Präsenz auf Sektoren wie ein Charakter behandelt, gilt im weiteren Sinne des Spiels aber nicht als Charakter. Er hat keine eigene Konsole, kann keinerlei **erleiden**, **programmiert** nicht, kann keine Gegner **angehängt** bekommen usw.
- Im Schritt „Bewegen & Verfolgung“ darfst du J.O.R.D.A.N. um bis zu 2 Sektoren **bewegen** *(entsprechend dem BEW-Wert auf seiner Karte)*. Er **deckt** Sektoren **auf** und sammelt Erkundungsmarker ein. Jegliche Ressourcen, EP und andere Belohnungen, die J.O.R.D.A.N. **erhalten** würde, **erhältst** du stattdessen. Die **Bewegung** von J.O.R.D.A.N. ist kostenfrei und hat keinen Einfluss auf deine Verfolgung.
- Du darfst 1 Batterie von J.O.R.D.A.N. ablegen, um seine Figur im aktuellen Spiel-Schritt als deine zu verwenden. Tust du das, verwendest du deine Figur in diesem Spiel-Schritt nicht. Du darfst das in jedem Spiel-Schritt machen, solange du jedes Mal 1 Batterie ablegst, um J.O.R.D.A.N. auf diese Art zu aktivieren. *(Jede der 4 Spielphasen ist in 3 Schritte aufgeteilt, z. B. Sektor-Effekt oder Charakter-Aktivität.)*

  *Auf diese Art kannst du J.O.R.D.A.N. z. B. für Spezialaktionen verwenden, wie das **Ausführen** eines Musters in einem bestimmten Sektor, um im Szenario voranzuschreiten. In diesem Fall darfst du seine Figur in ihrem aktuellen Sektor verwenden anstatt deiner eigenen.*

  – *Wichtig: Falls du J.O.R.D.A.N. im Schritt „Sektor-Effekt“ aktivierst, um den Effekt seines Sektors zu nutzen, gilt: Erhöhe deine um den Verfolgungswert seines Sektors anstatt um den Wert deines Sektors. Wende dafür den Betreten- oder Bleiben-Verfolgungswert an, je nachdem ob du den Bot im Schritt „Bewegen & Verfolgung“ bewegt hast oder nicht.*

  *Beispiel: Du hast den Bot **nicht** bewegt und entscheidest dich, den Effekt seines Sektors zu nutzen. Dann **erhöhst** du deine um den Bleiben-Verfolgungswert seines Sektors (egal ob du dich selbst bewegt hast oder nicht).*
- Du kannst die Batterie von J.O.R.D.A.N. wieder aufladen, indem du das -Muster von seiner Karte **ausführst**. Du hast Zugriff auf dieses Muster, solange J.O.R.D.A.N. im Spiel ist, und kannst es von überall aus **ausführen**. Wenn du dieses Muster **ausführst**, platziere 1 auf ein leeres Batterie-Feld. Sind bereits alle 5 Batterie-Felder belegt, kannst du sein -Muster nicht ausführen. Dieses Muster gilt für jegliche Spieleffekte und -regeln als Hack.
- Sobald alle Batterie-Felder auf der Bot-Karte von J.O.R.D.A.N. leer sind, entferne die Karte und seine Figur aus dem Spiel. Beides kannst du in diesem Szenario nicht mehr benutzen.
- Manche Szenarien haben Sonderregeln für den Solo-Modus. Mache dich in jedem Fall mit ihnen vertraut, bevor du losspielst.

SZENARIO-GENERATOR (PVP-MODUS, GEGENEINANDER)

In diesem PvP-Spielmodus *(vom Englischen „Player versus Player“)* tretet ihr gegeneinander an, um möglichst viele Siegpunkte *(SP)* zu erzielen. Wer am Ende die meisten SP hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie üblich vor, mit den folgenden Änderungen:

- **Schritt 3c:** Entfernt bei der Auswahl der Start-Mods die Karten mit „Koop“ auf der Rückseite aus dem Spiel und nehmt stattdessen eure „Solo/PvP“-Karte.
- **Schritt 3d:** Wir empfehlen, diesen Schritt zu überspringen, weil Trainingsprotokolle die Schlusswertung beeinflussen und die Spielbalance beeinträchtigen können.

Bereitet keines der Szenarien vor. Fahrt stattdessen mit dem Szenario-Generator fort:

1. Wählt eine Spieldauer:
   I. Kurz: Setzt auf 5.
   II. Mittel: Setzt auf 7.
   III. Lang: Setzt auf 9.
2. Bestimmt, wer den Startmarker erhält.
3. Nehmt 1 zufällige Karte „Spielplan-Aufbau“ und bereitet den Spielplan entsprechend vor. Wer den Startmarker hat, stellt seine Figur auf einen Start-Sektor nach Wahl *(Unterschlupf oder Verwüsteter Sektor)*. Ihr müsst unterschiedliche Start-Sektoren wählen. Räumt dann alle Spielplan-Aufbau-Karten zurück in die Schachtel.
4. Nehmt 1 zufällige Karte „Ausgangslage“. Bereitet den Gegnerstapel entsprechend vor und nehmt euch jeweils alle aufgeführten Startboni. Legt alle Datenchips direkt in eure Datenbeutel. Räumt dann alle Ausgangslage-Karten zurück in die Schachtel.
5. Legt 1 zufällige Karte „Verbesserung“ aufgedeckt in den Spielbereich. Diese Karte ist für die gesamte Partie für alle aktiv. Räumt alle übrigen Verbesserung-Karten zurück in die Schachtel.
6. Legt 1 zufällige Karte „PvP“ aufgedeckt in den Spielbereich. Diese Karte ist für die gesamte Partie für alle aktiv. Räumt alle übrigen PvP-Karten zurück in die Schachtel.
7. Mischt alle Zielkarten zu einem Stapel. Zieht dann:
   – 2 Karten in einer Partie zu zweit.
   – 3 Karten in einer Partie zu dritt oder viert.

   Legt sie aufgedeckt als Auslage neben den Zielstapel – das sind die Start-Ziele. Dreht zusätzlich die oberste Zielkarte des Stapels um, sodass sie offen auf dem Stapel liegt. Sie ist für alle sichtbar, kann aber noch nicht erfüllt werden.

Spielregeln

Dieser kompetitive Spielmodus funktioniert wie das normale Spiel, mit folgenden Ausnahmen:

1. Es gibt keinen „Defekte Datenchips“-Vorrat auf der Zeitleiste. Das Spiel kann nicht dadurch enden, dass dieser Vorrat leer ist. Stattdessen befinden sich defekte Datenchips, wie andere Marker auch, in einem allgemeinen Vorrat. Wenn du einen defekten Datenchip **erhältst**, der allgemeine Vorrat jedoch leer ist, passiert nichts.
2. Es gibt keinerlei Szenariokarten. In der Szenariophase dürft ihr reihum entscheiden, beginnend beim Startmarker, ob ihr Proben durchführt *(falls welche auf den Zielkarten angegeben sind)*. Gebt danach den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter und **verringert** um 1.
3. Sobald du die Bedingungen einer Zielkarte in der Auslage erfüllst, nimm sie dir und lege sie verdeckt neben deine Konsole. Die SP dieser Karte sind nicht sichtbar und werden bei Spielende gezählt.
4. Nachdem eine Zielkarte genommen worden ist, legt sofort die offene Zielkarte vom Stapel in die Auslage. Dreht dann erneut die oberste Zielkarte des Stapels auf ihre offene Seite.
5. Das Spiel endet, sobald Feld 0 erreicht. Zählt dann eure Siegpunkte *(siehe nächste Seite)*.

Der Spielablauf unterscheidet sich nicht vom normalen, kooperativen Spielmodus. Daher könnt ihr die gleichen Übersichtskarten verwenden. Wichtig ist nur, dass ihr daran denkt, am Ende jeder Szenariophase um 1 zu **verringern**.

Goldene Regel des Szenario-Generators

Es ist sehr wichtig, dass ihr in diesem Spielmodus eure Aktionen in Reihenfolge, beginnend beim Startmarker, ausführt. Falls es zu irgendeinem Zeitpunkt unklar ist, wer einen Effekt zuerst abhandeln soll/muss, beginnt beim Startmarker und fahrt im Uhrzeigersinn fort.

Wichtig! Wenn der letzte Sektor aufgedeckt wird und es dann keine Basis irgendeiner Fraktion auf dem Spielplan gibt, ersetzt den aufgedeckten Sektor mit der Basis einer zufälligen Fraktion.

Siegpunkte und Schlusswertung

Wenn das Spiel endet, deckt eure verdeckten Zielkarten auf und zählt eure Siegpunkte. Ihr könnt die Wertungskarten zu Hilfe nehmen oder dieser Liste folgen:

- 1 SP für je 3 übrige Ressourcen.
- 1 SP für jedes freigeschaltete Datenfeld.
- 1 SP für jeden in deinem Bestand.
- 1 SP für jedes Feld deines ITG-Begrenzers über 5.
- 1 SP für jede **ausgerüstete** Fraktions-Mod ohne das Schlüsselwort „Zerstören".
- 2 SP für jede **ausgerüstete** Klassen-Mod außer Start-Mods.
- + SP von erfüllten Zielkarten.

Zuletzt verliert ihr jeweils SP für defekte Datenchips in eurem Bestand:

- −1 SP für 1
- −2 SP für 2–3
- −3 SP für 4–5
- −4 SP für 6 oder mehr

Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger defekte Datenchips hat.

INDEX

Ablegen:
- Gegner **12**, 15
- Körper **13**
- Marker 6, **7**, 8, 24
- Szenariokarten **16**, 19

Abwehr *(Muster)* 6, **12**, 24
Aktionsphase **14**
Aktiv:
- Gegner **15**
- Körper **9**, 11, 13
- Szenariokarte 16, **18**

ANG **9**, 15, 16
Archiv **6**, **7**, 8, 13, 14, 20, 24
Ascend-Marker 3, **19**
ausführen *(Muster)* 6, **7**, 8, 9, 10, 12, **14**, **24**
Ausführen-Schritt 6, **7**, 10, **14**
ausgeben **8**, 10, 13, 14, **24**
ausrüsten 8, **10**, 13
Basis-Datenchips 3, **6**, 8, 11, 12
befüllen 6, **14**
besiegen **12**, 20, 24
BEW **9**, 11, 21
Bewegen 11, 13, 21, **24**
Boss 16, **20**
Charakter-Aktivität **16**, 18, 19, 21
Datenbeutel 4, *7*, **8**
Datenfokus 4, 6, **7**
Defekte Datenchips 5, **6**, 13, 14, 24
Erfolgsmarker 3, **19**
erhöhen:
- Integrität **13**
- Verfolgung **11**, 14, 21, 24

erleiden **8**, 15, 21
EP: 3, 4, 6, 9, 10, 11, **12**, **13**, 21
- Muster **7**

Erkundungsmarker 3, 5, **11**, 21
Figur 9, 11, 13, 14, 21
Fortschrittsblatt 3, **20**
freischalten 6, **13**, 22, **24**
freigeschaltete Komponenten **5**, **20**
Gegner:
- angehängt 6, **12**, 13, 15
- Effekt *(im Kampf)* **12**
- Hauptgegner *7*, **12**, 15, 16
- Stapel 5, **12**, 21

Gesperrt-Marker 3, **4**, **6**, 24
Gesperrte Komponenten **5**
Gewinnen: 2, **20**
- Siegpunkte **22**

Hack **7**, **12**, 20, 24
heilen **24**
hervorgehoben **6**, 14, 24
Integrität (ITG):
- Boss **20**
- Charakter 4, **6**, 8, 13, 24
- Gegner **12**, 16, 24

J.O.R.D.A.N. *(Bot)* **21**
Kampfeffekt **9**, 10, 15, 16, 24
Kampfphase 9, 10, 12, **15**, 16, 17
Körper:
- fortschrittlich 6, **9**, 24
- Wandler/in 4, **6**, 9, 21

Markierungsstein **3**, 4, 6, 8, 9, 11, 14, **19**, 24
Matrix 4, **6**, 8
Mods:
- Fraktions-Mods 5, **10**, 11, 24
- Klassen-Mods **10**, 13

Muster: **6**, **7**, 24
- Basis-Muster **7**
- Fraktion **10**
- Hack **12**, 20
- Lange Muster **7**
- Körper **9**

Personenzahl ( ) **5**, 24
Planungsphase 10, **14**
PRO *7*, **9**, 14
Proben 16, **19**
programmieren **7**, 9, **14**, **24**
Ressourcen:
- Energie *7*, **8**, 11, 15
- Lange Muster **7**
- Leiste 4, **6**, **8**, 24
- Muster **7**, 8
- Neuwurf *7*, **8**, 11
- Schild *7*, **8**, 11, 15
- Speicher *7*, **8**, 10, 11, 13

Schaden ( ) 3, **12**, 15, 24
Sektor 5, **11**, 12, 13, 14, 19, 21
Sofort ausführen **18**, 19
Sonderregeln 5, 18, **19**, 20
Spielplan 5, 9, **11**, 14, 21
Startmarker 3, **5**
Szenario verlieren 2, **20**
Szenariobogen 5, **18**
Szenario-Generator 2, **21**, 22
Szenariokarte 5, **16**, **18**, 19
Szenariophase **16**, 21
Trainingsprotokoll 2, 4, 6, **9**, 21
übernehmen **9**, 24
Universal-Datenchips 3, **6**, *7*, 13
Upgrade 6, 8, 10, **13**, 14
Verfolgung: **11**
- Leiste 4, **6**, 11, 13
- Schritt 11, **14**
- setzen 11, 13, **14**
- Wert **11**, 14
- Wurf 8, **14**

verlieren:
- Integrität **24**
- Ressourcen **8**, **24**
- Spiel 20

verringern:
- Integrität **13**, 24
- Schilde **8**
- Wunden 8, 15
- Zeit **16**

Vorbereiten **7**, **24**
Welt-Aktivität **16**, **19**, 20
Wunden ( ) **8**, **24**
Würfel:
- Charakterwürfel 3, 8, 14, 15, 20, **24**
- Gegnerwürfel 3, **15**, **24**
- Würfelplättchen 3, **19**

Zeitfenster **10**, 14
Zeitleiste **3**, 4, 5, 16, **19**
Zerstören **10**, 24
Ziele 2, 16, **18**, 19
zurücksetzen 6, 9, **13**, 15, 24

DANKSAGUNG

Ein Spiel von: Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil ‚Sanex' Cieśla

Kreativdirektor: Kamil ‚Sanex' Cieśla

Leitung der Entwicklung: Łukasz Krawiec

Tests und Entwicklung: Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk

Weitere Tests: Ariel Kowalski, Łukasz Stadnik, Staszek Stryjewski, Mateusz ‚majzownik' Wojnicki, Arié Zarka, Davina, Rebecca Uecker, Noemi Ernst, Moritz Starke, Sebastian Jaster, Yvette Müller, Simon Fleißner, Marvin Manzer, Jan Warnke, Martin Wilhelm, Lars Zeitz, Paul Kim, Peter Zhao, Jason Riddell, Raymond Warholik

Regelheft: Łukasz Krawiec

Story: Andrzej Betkiewicz

Redaktion & Lektorat: Tyler Brown

Artdirection: Patryk Jędraszek, Kamil ‚Sanex' Cieśla

Grafikdesign: Michał Lechowski, Adrian Radziun

Illustrationen: Krzysztof Piasek, Patryk Jędraszek, Piotr Orleański, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D-Modellierung: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Herstellung: Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Spielberatung: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz

Geistige Unterstützung: Anna Lis-Wilkosz

Besonderer Dank: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor

Deutsche Ausgabe

Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff (Regeltexte), Kerstin Fricke (Storytexte)

Redaktion der deutschen Ausgabe: Sebastian Wenzlaff

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Kerstin Fricke, Sebastian Wenzlaff

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Kinga Janik

Tests der deutschen Ausgabe: Matthias Hauser

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Łukasz Potoczny, Łukasz Kilian

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER, FORMULIERUNGEN UND SYMBOLE

Wichtige Schlüsselwörter und Formulierungen

Anhängen: Lege eine Gegnerkarte neben das Feld „Gegnerkarte" deiner Konsole. Hast du bereits einen oder mehrere **angehängte** Gegner neben deiner Konsole, schiebe den neuen Gegner links unter die bereits vorhandenen, sodass die linke Seite der Karte sichtbar bleibt.

Aufdecken: Drehe die Komponente von ihrer verdeckten auf ihre offene Seite. Dieses Schlüsselwort bezieht sich auf Marker, Sektoren und Plättchen. Eine solche Komponente ist **verdeckt**, wenn sie mit der verdeckten Seite nach oben liegt, sodass nicht zu sehen ist, was sich auf der anderen Seite verbirgt.

Ausführen: Archiviere alle Datenchips eines Musters von deiner Matrix, um dessen Effekt abzuhandeln *(siehe Seite 7)*.

Ausrüsten: Du kannst **ausgeben** *(normalerweise beim Upgraden)*, um deine **nicht ausgerüsteten** Mod-Karten **auszurüsten**. Fortan kannst du ihre Effekte verwenden *(siehe Seite 10)*.

Besiegen: Sobald die Integrität eines Gegners auf 0 sinkt, lege die Gegnerkarte ab und erhalte 1 *(siehe Seite 12)*.

Bewegen: Versetze deine Figur um bis zu X Sektoren *(X ist dein BEW-Wert)* ausgehend von deinem aktuellen Sektor.

Datenchip(s) ablegen: Lege den/die Chips zurück in den allgemeinen Vorrat. *(Ausnahme : zurück in die Schachtel.)* Nur mit Chips von deiner Matrix möglich *(falls nicht anders angegeben)*.

Datenchip(s) archivieren: Lege den/die Chips auf dein Archiv. Nur mit Chips von deiner Matrix möglich *(falls nicht anders angegeben)*.

Datenchip(s) erhalten: Nimm den/die Chips aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf dein Archiv.

Erhalte X Ressourcen: Rücke deinen Markierungsstein auf der Ressourcenleiste der entsprechenden Art um X Felder nach oben.

Freischalten X: Entferne X Gesperrt-Marker ( ) deiner Wahl von deiner Matrix, um mehr leere Datenfelder zu haben *(diese Datenfelder heißen „freigeschaltete Datenfelder" und sind hervorgehoben)*.

Gib X Ressourcen aus: Rücke deinen Markierungsstein auf der Ressourcenleiste der entsprechenden Art um X Felder nach unten. Hast du nicht genügend Ressourcen dieser Art, kannst du das nicht tun.

Heilen X: Rücke den Markierungsstein *(nicht den Begrenzer!)* auf deiner Integritätsleiste um X Felder nach oben. Der Markierungsstein kann niemals höher sein als dein Begrenzer.

Integrität: Steht für die Verbindung zu deinem Körper. Sinkt sie auf 0, wirst du **zurückgesetzt** *(siehe Seite 13)*. Sie ist vergleichbar mit Lebenspunkten/Gesundheit/Trefferpunkten, allerdings ist das Spiel nicht verloren, wenn du sie komplett verlierst. Jedes Szenario hat einen Vorrat an defekten Datenchips, die ihr zieht, wenn ihr **zurückgesetzt** werdet. Ihr verliert, wenn dieser Vorrat leer ist. Gegner haben ebenfalls Integrität, die jedoch durch ein anderes Symbol dargestellt wird.*(Charakter-Integrität: , Gegner-Integrität:)*

Programmieren X: Du hast X Züge, um die Datenchips auf deiner Matrix zu **verschieben** und/oder zu **vertauschen**.

Setze Verfolgung ( ) auf 0: Setze deinen Markierungsstein auf das unterste Feld deiner Verfolgungsleiste *(Feld 0)*.

Übernehmen: Nimm einen fortschrittlichen Körper und lege ihn auf dein Körperfeld *(siehe Seite 9)*.

Verliere X Ressourcen: Rücke deinen Markierungsstein auf der Ressourcenleiste der entsprechenden Art um X Felder nach unten. Hast du weniger Ressourcen dieser Art, als du **verlieren** sollst, setze deinen Stein auf Feld 0. Hast du gar keine Ressourcen dieser Art, passiert nichts.

Vorbereiten X: Ziehe X Datenchips aus deinem Datenbeutel und platziere sie auf beliebige freie Felder deiner Wahl auf deiner Matrix. Ziehe und platziere alle diese Chips auf einmal, anstatt sie einzeln nacheinander zu ziehen.

Zerstören: Eine Anweisung auf manchen Mods *(zumeist Fraktions-Mods)*. Entferne diese Mod aus dem Spiel. Sie kann in dieser Partie nicht mehr verwendet oder wiedererlangt werden.

Wichtige Symbole

Ressourcen *(siehe Seite 8)*

: Energie. Vor einem Angriffswurf **ausgeben**, um jeweils 1 hinzuzufügen.

: Neuwurf. Einmal nach einem Würfelwurf **ausgeben**, um jeweils 1 **neu zu werfen**.

: Schild. X **ausgeben**, um X zu verhindern.

: Speicher. Beim Upgrade **ausgeben**, um Datenchips zu **erhalten**/abzulegen oder Mods **auszurüsten**.

Daten und Datenchips *(siehe Seiten 6 und 7)*

, , , , , : Datenchips; werden in Mustern verwendet *(siehe Seite 7)*.

: Symbol, das meistens in Mustern vorkommt. An dieser Stelle eines Musters darf ein beliebiger Datenchip liegen.

: Symbol, das meistens in Mustern vorkommt. An dieser Stelle eines Musters muss ein Datenchip liegen, der deinem Datenfokus entspricht.

Würfel

: 8-seitige Gegnerwürfel; zwei Arten: Symbol und Zahl. Werden normalerweise im Kampf für Gegnerangriffe verwendet.

: 6-seitige Würfel, die ihr für Verfolgungs- und Angriffswürfe sowie Proben verwendet.

Gegner *(siehe Seite 12)*

: eine Gegnerkarte

: Gegner-Integrität *(seine „Lebenspunkte")*. Sinkt sie auf 0, ist der Gegner **besiegt** und du **erhältst** 1.

: Hacks. Schwachstellen der Gegner. Werden normalerweise ausgeführt, um Gegnern zu schaden oder Boni zu erhalten.

: Abwehr. Ein Effekt mit dem du einen Gegner sofort ablegen kannst. Häufig mit einer Strafe verbunden.

: Schaden, der Gegnern zugefügt wird.

: Schaden, der euch Charakteren zugefügt wird.

Kampf *(siehe Seite 15)*

, , , : Symbole in Kampfeffekten. Du kannst - und -Symbole ausgeben, um in der Kampfphase entsprechende Kampfeffekte zu aktivieren. und können mehrfach aktiviert und sogar mit mehreren Würfeln gleichzeitig aktiviert werden.

, : Effekte von Gegnern auf ihren Gegnerkarten *(für die Kampfphase)*.

Szenario *(siehe Seite 19)*

: Zeit. Mit einem Markierungsstein auf der Zeitleiste festgehalten.

: Personenzahl. Wird immer als Zahl gelesen *(zum Beispiel als 3 in einem Spiel zu dritt)*.

, , : Marker und Plättchen, die zur Markierung verschiedener Dinge verwendet werden. Jedes Szenario erklärt, was sie jeweils darstellen.

: Erkundungsmarker. Einmaliger Bonus für das **Aufdecken** eines Sektors.

Weitere Symbole

: Erfahrungspunkte *(EP)* zum Upgraden deines Charakters.

: Verfolgung. Gibt auf der linken Seite deiner Konsole an, wie wahrscheinlich du auf Gegner triffst *(siehe Seite 11)*.